



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
JORNALISMO

**O NOVO PROJETO GRÁFICO DO
DIÁRIO LANCE!: UM ESTUDO DE CASO**

DANIEL CÂMARA LEAL RODRIGUES DA CUNHA

Rio de Janeiro

2008



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
JORNALISMO

**O NOVO PROJETO GRÁFICO DO
DIÁRIO LANCE!: UM ESTUDO DE CASO**

Monografia submetida à Banca de Graduação
Como requisito para obtenção do diploma de
Comunicação Social - Jornalismo

DANIEL CÂMARA LEAL RODRIGUES DA CUNHA

Orientador: Prof. Dr. Paulo César Castro

Rio de Janeiro
2008

FICHA CATALOGRÁFICA

CUNHA, Daniel Câmara Leal Rodrigues da

O novo projeto gráfico do Diário Lance!: um estudo de caso. Rio de Janeiro, 2008.

Monografia (Graduação em Comunicação Social - Jornalismo) – Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, Escola de Comunicação Social – ECO

Orientador: Prof. Dr. Paulo César Castro

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

TERMO DE APROVAÇÃO

A Comissão Examinadora, abaixo assinada, avalia a Monografia **O novo projeto gráfico do Diário Lance!: um estudo de caso**, elaborada por Daniel Câmara Leal Rodrigues da Cunha.

Monografia examinada:

Rio de Janeiro, no dia//

Comissão Examinadora:

Orientador: Prof. Dr. Paulo César Castro
Departamento de Comunicação – UFRJ

Prof. Ricardo Cunha Lima
Departamento de Comunicação – UFRJ

Prof. Dr. Amaury Fernandes
Departamento de Comunicação – UFRJ

Rio de Janeiro
2008

CUNHA, Daniel Câmara Leal Rodrigues da. **O novo projeto gráfico do Diário Lance!:** um estudo de caso. Orientador: Prof. Dr. Paulo César Castro. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO. Monografia em Jornalismo.

RESUMO

Este trabalho é uma análise do novo projeto gráfico do *Diário Lance!*, que passou a ser utilizado em outubro do ano passado. Seu objetivo é analisar tecnicamente o novo projeto gráfico do jornal e apresentar os motivos para tal mudança. Sobre o primeiro ponto, explicar como a configuração visual do jornal se encaixa no paradigma atual do design gráfico, que mudanças e influências foram determinantes no processo de desenvolvimento desse novo paradigma. Além disso, quais aspectos estão mais ressaltados na nova proposta visual do *Lance!*. Este trabalho também se propõe a discutir a espetacularização do jornalismo, que acarretou em inúmeras mudanças de valores na informação durante as últimas décadas e passou a determinar a orientação gráfica com o aumento da importância do apelo visual. Por fim, há uma contextualização da proposta gráfica do *Lance!* em relação a jornais do Brasil e do exterior, a fim de comparar diferentes correntes do design jornalístico.

À minha mãe, que em sequer um único momento da minha vida deixou de me apoiar em todas as minhas decisões, dar carinho e amor. Obrigado, mãe!

Ao meu pai, por todo o apoio e ajuda durante esta etapa da minha vida acadêmica e em todas as outras que vivi até aqui

Aos meus irmãos Brisly e César, que, apesar do pouco tempo de vida, já me deram muitos momentos de plena felicidade

Aos meus tios Armando e Mita, que me receberam de braços abertos e me fizeram sentir um verdadeiro neto

À minha Dinda, pela boa vontade e disposição a me ajudar a completar este e muitos outros ciclos

Aos meus amigos Philip Hastings e Bruno Roedel, pelo apoio na reta final deste projeto e pelos momentos futuros que dividiremos juntos

Aos meus amigos Camila Konder e Eduardo Loureiro, com quem vivi e aprendi durante muitos dos melhores momentos desta caminhada

Aos meus amigos Julius César, Vanessa Hastings e Gabriela Hastings, que viveram boa parte desse ciclo sempre com muita alegria

Aos meus amigos de trabalho Antonio Campinho, Carlos Alberto Vieira, Gabriel Benamor, Jefferson Rodrigues, Miguel Yen e Rodrigo Cerqueira, pela compreensão e pelo apoio durante essa fase, além, claro, do grande aprendizado profissional

Ao meu orientador Paulo César Castro, pela ajuda na produção deste projeto

Ao meu co-orientador Ricardo Cunha Lima, pela paciência e atenção durante todo o projeto

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO

2. O PROJETO GRÁFICO DO LANCE!

2.1 As especificidades do jornalismo esportivo

2.2 A importância do projeto gráfico

2.3 O projeto gráfico anterior

2.4 A mudança do projeto gráfico

3. ELEMENTOS BASE DO NOVO PROJETO GRÁFICO

3.1 O grid

3.2 Estilo tipográfico

3.3 Peças básicas

3.4 Princípio fotográfico

4. COMPOSIÇÃO DAS PÁGINAS

4.1 Capa

4.2 Páginas fixas

4.3 Clubes

4.4 Outras editorias

5. CONCORRENTES

5.1 Jornal dos Sports

5.2 Marca

6. CONCLUSÃO

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

8. ANEXOS

Anexo I – Exemplo de capa do projeto gráfico anterior

Anexo II – Exemplo de página interna do projeto gráfico anterior

Anexo III – Exemplo de aplicação do princípio fotográfico do Lance!

- Anexo IV – Exemplo de capa do projeto gráfico atual
- Anexo V – Exemplo de capa-pôster do projeto gráfico atual
- Anexo VI – Exemplo de páginas 2 e 3 do projeto gráfico atual
- Anexo VII – Exemplo de página fixa do projeto gráfico atual
- Anexo VIII – Exemplo de página do projeto gráfico atual com tabela de resultados
- Anexo IX – Exemplo de página final do projeto gráfico atual
- Anexo X – Exemplo de páginas de clubes do projeto gráfico atual
- Anexo XI – Exemplo de página de Futebol Internacional do projeto gráfico atual

1. INTRODUÇÃO

O *Diário Lance!* é um jornal esportivo fundado em 1997 com o objetivo de ser um produto diferenciado no mercado. Primeiro, pela sua relação com seu público. A proposta do *Lance!* é ser o jornal do torcedor. Isso significa adequar seu conteúdo não apenas para informar o leitor, mas também mexer com a paixão que tem o brasileiro pelo esporte e por seus clubes de futebol, em especial.

A outra forma de diferenciação no mercado é a inovação em sua apresentação visual. A imprensa brasileira em geral passou por poucos momentos marcantes na evolução do design gráfico de jornais. O primeiro, e mais importante, aconteceu nos anos 1950, durante a reforma gráfica do *Jornal do Brasil*.

Liderada por Amílcar de Castro, a reforma atualizou os valores do design brasileiro importando outros já difundidos no exterior. Seu impacto foi tão grande na imprensa que o processo de modernização do projeto gráfico do *Jornal do Brasil* teve que acontecer lentamente.

A reforma começou no suplemento dominical do jornal. Assim que algumas das várias mudanças foram aprovadas, elas foram aplicadas nas demais editorias. Processo semelhante ao que acontece atualmente em *O Globo*, em que os suplementos semanais (Megazine, Revista da TV, Rio Show, Boa Viagem etc.) serviram de laboratório para os demais cadernos do diário.

Logo os princípios utilizados por Amílcar de Castro foram absorvidos por jornais de todo o Brasil. Entre as propostas introduzidas pelo designer estão a retirada dos fios entre as colunas do jornal e a valorização dos espaços em branco. Em resumo, a reforma deu um aspecto mais limpo e organizado ao *Jornal do Brasil*.

Esta corrente prevaleceu na imprensa brasileira até os anos 1990, quando, novamente com atraso, os recursos gráficos passaram a ser mais e melhor explorados. A base para a introdução destes novos elementos, dessa vez, veio do exterior. O norte-americano *USA Today* é considerado pioneiro nesse sentido. Ele passou por reforma radical que passou a valorizar cores, infográficos, linguagem fotográfica diferenciada – sem abandonar os princípios de limpeza e organização.

No Brasil, o símbolo dessas transformações foi o *Correio Braziliense*. O jornal, chefiado por Ricardo Noblat, passou a introduzir novos elementos gráficos em processo que durou cerca de cinco anos. A reforma do começou em 1994 e terminou apenas em julho de 2000. Apenas seis anos depois, o jornal concluiu suas experiências, reuniu as

mais bem sucedidas feitas ao longo do período e chegou às bancas com uma apresentação visual nova.

Os novos recursos gráficos foram espalhados e explorados ao longo de cada edição. As infografias ganharam relevância e, quando necessário para valorizar e facilitar a apreensão das informações, passaram a substituir o texto. Além disso, as capas de cadernos ganharam flexibilidade única no jornalismo brasileiro. Seguindo a nova linha editorial do *Correio*, as capas não possuem formatos pré-definidos. A montagem de cada uma delas é feita de forma a, primeiro, destacar a informação e, segundo, ter uma apresentação visual atraente.

O surgimento do *Lance!* pode ser considerado o terceiro momento marcante na história do design de jornais no Brasil. Principalmente porque foi o primeiro jornal do país a ser basicamente formado por elementos gráficos. Não apenas entre a limitada imprensa esportiva impressa, mas entre todos os veículos.

Quando chegou às bancas em outubro de 1997, o *Lance!* apareceu como um produto completamente diferenciado visualmente dos demais. O jornal foi um dos primeiros no país a serem impressos em quatro cores. Além disso, valoriza imagens diferenciadas e coloca em um mesmo nível de concorrência as informações textuais e gráficas.

Seu primeiro projeto gráfico foi baseado em experiências internacionais, já que as poucas referências brasileiras em relação a jornais diários esportivos pouco se diferenciavam dos demais veículos da imprensa. Pela falta de uma referência local, o *Lance!* utilizou seu projeto original para avaliar a receptividade do público e, aos poucos, introduzir mudanças.

A aceitação do projeto gráfico foi alta. Ainda assim, adaptações foram necessárias ao longo dos anos para otimizar ainda mais a apresentação visual do jornal. Durante o período, foi feito um levantamento do que foi ou não bem-sucedido no projeto.

O balanço dessa avaliação levou à decisão de, dez anos após seu lançamento, realizar uma completa reforma gráfica no jornal. O processo de reformulação levou em conta os elementos positivos do projeto anterior, novas tendências do jornalismo esportivo internacional (no Brasil, a única referência é o próprio *Lance!*) e do jornalismo em geral.

Em outubro de 2007, o *Lance!* lançou seu novo projeto gráfico, com um visual mais limpo, mesmo sendo mais complexo que o anterior. Desde então, pequenas

mudanças foram feitas para ajustar o projeto à demanda do processo de produção do conteúdo e também do público.

No Capítulo 2 deste trabalho, apresento o projeto gráfico do *Diário Lance!*, discutindo suas especificidades em relação aos demais veículos de comunicação. Por ter surgido com a proposta de ser um produto diferenciado, especialmente no Brasil, o *Lance!* necessita de um projeto gráfico bem trabalhado.

Essa questão é analisada a partir de três pontos. O primeiro deles é a importância do projeto gráfico para um jornal – não apenas para os esportivos, mas para todos os diários em geral. O segundo aspecto é a especificidade do jornalismo esportivo. Este é um segmento bastante complexo, que abrange um grande público-alvo e precisa ser conhecido a fundo. Por fim, o projeto gráfico anterior do *Lance!* é estudado, apontando algumas das razões que promoveram a reformulação visual completa do jornal.

Após conhecer a demanda e as necessidades do projeto gráfico do *Lance!*, são conhecidos os elementos criados a partir daí. No Capítulo 3, são analisados os componentes básicos que, juntos, formam o projeto gráfico do *Lance!*. Primeiro, é estudada a malha tipográfica do projeto, que define sua estrutura e orienta suas formas de composição. A seguir, apresento e explico o estilo tipográfico adotado para as páginas do jornal. Por fim, as peças gráficas básicas e a linguagem fotográfica são analisadas.

No Capítulo 4, são conhecidas as formas de composição das páginas do diário. Analiso como os elementos e princípios citados no capítulo anterior são distribuídos e combinados na prática. No *Lance!*, existe um padrão de composição para determinados grupos de editorias, que são estudados separadamente. Além disso, também é analisado o conteúdo fixo do jornal, presente em todas as suas edições ou com periodicidade determinada.

No Capítulo 5, são estudados dois concorrentes do *Lance!*: o carioca *Jornal dos Sports* e o espanhol *Marca*. Os dois são analisados e comparados com o *Lance!*. Este capítulo é importante para a contextualização do *Lance!* no mercado global, já que o jornalismo diário esportivo brasileiro teve poucas referências ao longo da história. Por esse motivo, também foi estudado o projeto gráfico de um concorrente do exterior, que é considerado um dos melhores diários especializados do mundo.

2. O PROJETO GRÁFICO DO LANCE!

Desde seu planejamento editorial, o *Lance!* sempre teve a preocupação em ter um projeto gráfico atraente. Primeiro, por ser um produto novo no mercado. O impacto visual de algo desconhecido é o primeiro passo para atrair o consumidor, que, então, irá se interessar por conhecer o conteúdo do produto – ou seja, sua proposta editorial.

Segundo, porque o diário aborda um tema – o esporte – que por si só exige cobertura e linguagem gráfica diferenciadas. Por isso, é preciso analisar não apenas os caminhos escolhidos dentre os princípios do design, mas também como as especificidades da cobertura esportiva influenciaram nestas decisões.

2.1 As especificidades do jornalismo esportivo

Por ser um veículo voltado para o torcedor, o apelo do *Lance!* sempre esteve voltado para o fanatismo dos apaixonados por esporte. Este é o motivo pelo qual o assunto deve ser tratado – inclusive em seu projeto gráfico – com a busca pelo equilíbrio entre dois fatores.

Em primeiro lugar, o esporte é entretenimento. A partir do século XX, especificamente após o surgimento da Olimpíada da Era Moderna, o esporte passa a ser assimilado pelas massas. Essa absorção acontece tanto através da disseminação da prática esportiva e do desenvolvimento de novas modalidades, como também de sua apreciação como forma de diversão.

Os jogos distraem e proporcionam uma pausa na vida real. As competições proporcionam emoção e drama, porque o resultado é incerto. A emoção e o drama acarretam a participação ativa dos espectadores, que gritam, aplaudem e identificam-se, pois já praticaram ou conhecem as regras do jogo. Amam e odeiam na mesma proporção. (LEVER, 1983, p. 22)

Assim como em outras formas de entretenimento da massa, o esporte acompanha a evolução do capitalismo e passa a se associar a aspectos mercadológicos para prosperar economicamente. Uma dessas características, presente em toda indústria do entretenimento, é o espetáculo. No esporte não é diferente. Cada vez mais o apelo para o público se baseia nos elementos mais envolventes do esporte.

Nas imagens, isso pode ser representado pelo choro de um atleta após uma vitória ou uma derrota, por exemplo. Ou pela violência com que um carro de corrida bate contra um muro. Editorialmente, é ser pautado em torno dos grandes ídolos e mitos do esporte, além de buscar histórias curiosas e impactantes, bem próximas do sensacionalismo.

O jornalismo esportivo há algum tempo tem se constituído dessa forma. Não seria imprevisível, portanto, constatar e admitir, redutoramente, que é isso mesmo que o leitor espera, pois fora acostumado com isso. Não teve outras formas de informação diante de seus olhos e ouvidos. (MESSA, 2005, p. 2)

Estes são elementos que devem estar também no projeto gráfico de um diário esportivo, como o *Lance!*. Ele deve ter uma apresentação visual fora do comum, diferente dos demais jornais. Afinal, o leitor não busca apenas informação; ele deseja espetáculo. Em termos práticos, isso representa apelo para fotografias fortes, títulos de impacto e matérias que fogem do factual.

Por outro lado, o esporte é motivo de fanatismo e paixão em todo o mundo. Por isso, o aspecto “diversão” do esporte não pode ser o único levado em consideração. O esporte é capaz de despertar no ser humano um sentimento diferente dos demais. Para alguns, o esporte é apenas entretenimento. Para outros, é um dos elementos mais importantes da vida, determinando humor, comportamento etc. Estes torcedores representam boa parte do público atingido pelo *Lance!*.

A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo. O mais simples raciocínio nos indica que a natureza poderia igualmente ter oferecido a suas criaturas todas essas úteis funções de descargas de energia excessiva, de distensão após um esforço, de preparação para as exigências da vida, de compensação de desejos insatisfeitos etc., sob a forma de exercícios e reações puramente mecânicos. Mas não, ela nos deu a tensão, a alegria e o divertimento do jogo. (HUIZINGA, 1980, p. 5)

O torcedor trata o assunto com seriedade e deseja conteúdos cada vez mais aprofundados. Editorialmente, isso representa estudos, estatísticas e análises bem feitas.

Já sob o ponto de vista gráfico, o leitor espera ferramentas e soluções visuais que, além de dar o tom de seriedade ao assunto, organizem as informações desejadas. Como o volume e a diversidade do conteúdo são cada vez maiores, é preciso um projeto gráfico complexo, capaz de corresponder a essa demanda.

Além disso, pesa o fator de o esporte ser considerado algo universal, de interesse mútuo em todo o mundo. O esporte é considerado, inclusive, um fator de união entre os povos, já que desperta interesse e paixão de pessoas de todas as classes sociais, raças e religiões.

A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo. Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo geral capaz de defini-lo. A existência do jogo é inegável. (HUIZINGA, 1980, p. 6)

Eis então o desafio de se desenvolver um projeto gráfico para o *Lance!*: criar um produto visualmente atrativo, mas que, por outro lado, não abandone por completo o tom de seriedade que cabe ao assunto – afinal, está se trabalhando com os brios do torcedor.

Identificadas as necessidades do produto, é preciso desenvolver uma identidade gráfica que seja compatível com elas.

Ter uma mentalidade gráfica não requer atrair o leitor em cada uma das páginas com uma utilização atrativa, provocativa, bem disposta de fotos, tipografia e ilustrações. Significa, e isto é muito mais importante, a criação de um sentido de identidade gráfica e de continuidade, que deve se refletir em todas as páginas e em todos os números do periódico (GARCIA, 1984, p. 28)

2.2 A importância do projeto gráfico

Antes de entender os motivos que levaram à mudança do projeto gráfico do *Diário Lance!*, é importante saber a sua importância para um jornal. O projeto gráfico é parte essencial de qualquer produto jornalístico. Na sua essência, ele é responsável por:

transcrever a mensagem a ser transmitida – seja de qual enfoque for – para o código simbólico estabelecido, sob pena de não efetivar-se enquanto prática comunicacional. E, é

exatamente por isso que ele surgiu – e por isso surgiu exatamente quando surgiu: a partir da industrialização e da emergência da sociedade de massas. (VILLAS-BOAS, 2000, p. 84)

Em outras palavras, a estrutura visual de um jornal é responsável por organizar as informações contidas nele. A organização dos diferentes elementos é determinada por padrões e estruturas criados especialmente para cada projeto, hierarquizando as informações em diferentes níveis. A importância do aspecto visual aumenta na medida em que ele gera novas formas de aproveitamento editorial e comercial. Afinal, o jornal é tanto um objeto gráfico como um produto inserido em uma indústria, no caso a da comunicação. Portanto, o projeto gráfico não deve ser visto por donos de jornais como custo, mas investimento.

No Brasil, por exemplo, a reforma gráfica do *Jornal do Brasil* na década de 1950 foi importante não apenas do ponto de vista estético, mas também da racionalização da organização das informações.

Do ponto de vista da história do design no país, também é um marco importante. A força e a consistência da nova caracterização visual do jornal evidenciam o papel estruturador que o raciocínio gráfico teve dentro da iniciativa propriamente jornalística.

Com o crescimento da relevância do design para o jornalismo, houve o desenvolvimento de novas formas da sua utilização, que surgiram com a evolução tecnológica. Nos últimos anos, ferramentas como a internet viraram parte da rotina do ser humano e, hoje, determinam o andamento não apenas do jornalismo, mas de várias outras ocupações.

A revolução digital fez com que os recursos gráficos assumissem a função de atualizar os valores da cultura de massa e inseri-los, de forma otimizada, na comunicação visual com o leitor. O resultado prático disso é a modificação do repertório de signos no design gráfico. Novos elementos ganharam relevância no jornalismo, criando um novo código, que ao poucos deixa de ser propriedade das novas mídias para interagir com os meios tradicionais.

Assim, pode-se dizer que as modificações nos projetos gráficos de jornais refletem dois aspectos. Por um lado, elas acompanham as evoluções estéticas que o design sofre ao longo do tempo, representando as alterações de valores na comunicação, ocorridas, principalmente, pelo desenvolvimento da tecnologia. Por

outro, essas mudanças resultam da industrialização do jornalismo, que, tratado como produto, passa a ser espetacularizado, aumentando a importância do seu apelo visual.

Nesse sentido, o esvaziamento da informação, que é praticamente a mesma em todos os veículos de comunicação, demonstra o apelo sensacionalista direcionado ao leitor. Nas notícias, a visualização deste fenômeno é simples: conteúdo de pouca relevância para a sociedade em geral, mas provocador de fortes reações no consumidor da informação.

Esses aspectos são refletidos no projeto gráfico de um jornal de diversas maneiras. A primeira delas é a perda de espaço do texto para as imagens. A nova proposta do *Lance!* é compactar e dividir os textos em pequenas peças. Assim os blocos de palavras se misturam na página aos elementos gráficos, como fotografias, infografias e pequenas pílulas padrões de informações dotadas de forte apelo visual (como números, estatísticas, frases etc.).

A segunda forma de espetacularizar o design está relacionada à definição das estruturas básicas do projeto gráfico do *Lance!*. As peças são todas coloridas, formadas em sua maioria por elementos de destaque visual (como setas, ícones e pequenas fotos).

A espetacularização também se dá fortemente através da linguagem fotográfica proposta pelo diário. A escolha das imagens é feita minuciosamente, de forma a interagir com os demais elementos gráficos da página e transmitir alguma informação de apelo ao leitor. Isso acontece através de fotografias que transmitam ao leitor a imagem de um ponto de vista em que ele não poderia estar, causando a sensação de surpresa.

2.3 O projeto gráfico anterior

O projeto gráfico anterior do *Lance!* foi considerado um marco no design de jornais no Brasil por conta de sua inovação gráfica (ver Anexos I e II). O *Lance!* nasceu com a proposta de ser um jornal de vanguarda – algo até então pouco visível nos jornais nacionais. No entanto, como todo projeto pioneiro, passou pelo teste da aprovação popular e precisou de evoluções ao longo do tempo.

O primeiro projeto visual do *Lance!* deu a primeira lição sobre como quebrar o ritmo das informações textuais. Desde o início, ainda que timidamente, o *Lance!* se propôs a dividir o conteúdo de cada matéria em peças menores.

Na construção do projeto anterior, no entanto, ainda não havia total compreensão deste conceito. Mesmo com a divisão da informação, os textos eram

longos e cansativos. A proposta só foi mesmo absorvida por completo no novo projeto gráfico.

Se por um lado foi um marco, a variedade de opções na composição de cada página também foi um problema no início da utilização do projeto gráfico. Por seguir um modelo inédito no Brasil, o projeto precisou de tempo até que os editores estivessem adaptados à nova forma de organizar o conteúdo jornalístico.

Outro lado negativo do projeto original era a falta de espaços em branco. O projeto foi desenvolvido com muitos fios. A maioria das peças era demarcada por linhas ou caixas, o que permitia pouco espaço para a página “respirar”. Em vários casos, isso causava peso excessivo à página e até ruído na transmissão das informações.

Parte das peças gráficas foi aproveitada, ainda que sob uma nova apresentação visual. Nesse sentido, o projeto anterior demonstrou ser eficiente e serviu de base para o novo.

Além disso, um dos papéis mais importantes do projeto original foi oferecer ao leitor uma nova forma de se apresentar o jornalismo esportivo, sob o ponto de vista gráfico e editorial. Isso abriu portas para o desenvolvimento de um novo projeto não apenas mais ousado, mas também mais adaptado ao gosto do brasileiro.

O *Lance!* introduziu um modelo gráfico que teve boa receptividade pelo público e abriu portas para novos produtos inovarem em seus projetos visuais.

2.4 A mudança do projeto gráfico

A mudança do projeto gráfico do *Diário Lance!* foi definida a partir de vários fatores. Primeiro, foi uma questão mercadológica. A reformulação aconteceu no ano em que o jornal completou dez anos. Além de comemorar a data, a reforma atualizou valores do público-alvo que ficaram defasados em relação ao projeto anterior.

Um estudo de mercado mostrou desde seu início que não caberiam mais no jornal matérias muito extensas. As pesquisas mostraram que textos grandes estavam fadados a não serem lidos. O modelo para solução do problema foi encontrado na Europa, onde a imprensa esportiva é muito forte e acompanha as exigências mercadológicas. A assimilação foi rápida, o que manteve o *Lance!* na condição de pioneiro no Brasil.

Segundo o editor-executivo adjunto do *Lance!*, Carlos Alberto Vieira, as tendências européias foram encaixadas com as experiências positivas do primeiro projeto gráfico do diário:

A principal proposta do projeto foi a criação de um maior número de peças. O novo estilo gráfico do *Lance!* é uma mistura de formato revista com um mural, quebrando a informação em várias pequenas partes. A idéia foi reunir o máximo de conteúdo no mínimo de espaço possível.¹

Nesse aspecto, a expectativa era de rápida adaptação por parte dos leitores – o que de fato aconteceu. A explicação se dá por conta do público-alvo do *Lance!*: pessoas do sexo masculino de 13 a 19 anos, podendo chegar a 25 anos. Os jovens acompanham a rápida evolução tecnológica e têm mais facilidade para acompanhar o ritmo das mudanças. Por isso, apesar de terem sentido o impacto da mudança, rapidamente se ajustaram à reformulação.

Com o tempo, haverá um número maior de pessoas acima dessa idade com facilidade de adaptação a tais mudanças. Tanto que a expectativa é que a faixa etária do público do diário chegue aos 30 anos, segundo explica Vieira:

A tiragem média do *Lance!* varia entre 120 mil e 150 mil exemplares por dia. O número coloca o diário como um dos mais dez vendidos do Brasil nas bancas. No entanto, há um processo de fidelização nos leitores mais velhos, de meia-idade. Assim, a expectativa é que a faixa etária dos nossos consumidores chegue aos 30 anos – o que colocaria o jornal como um dos seis mais vendidos do país.

O segundo principal motivo que levou à reforma do projeto gráfico do *Lance!* foi a necessidade de interação entre as outras mídias do veículo. As mudanças no jornalismo mundial caminham para a criação de símbolos e elementos de referência estética na linguagem digital que são incorporados à gramática e às soluções gráficas da maior parte dos jornais.

Segundo Vieira:

Era preciso existir maior integração entre os veículos do *Lance!*. Os investimentos em rádio, internet e televisão na web eram crescentes. Mas faltava interatividade. Como o jornal é o carro-chefe da empresa, coube a ele alavancar esse processo. Nesse ponto, houve não apenas interação entre os veículos, mas também entre o jornal e o leitor.

¹ Entrevista concedida ao autor no dia 14 de novembro de 2008

No caso específico do *Lance!*, essas ferramentas são responsáveis por tentar estender a leitura do jornal até seu portal na internet, e vice-versa. Nas páginas do diário, existem remissões em determinadas matérias que disponibilizam a oportunidade de, por exemplo, se aprofundar no assunto, assistir a um vídeo ou ouvir uma entrevista no Lancenet!. Além disso, a interação pode ter o retorno ativo do leitor, com o convite para participação em enquetes, fóruns e chats.

Por sua vez, o portal também leva o usuário às páginas do jornal. O Lancenet! disponibiliza a seus usuários um mecanismo de participação com envio de imagens e textos diversos, como opiniões e recados. Parte desse material é selecionada para ser inserida nas edições diárias do jornal, complementando as matérias com a interação direta do leitor.

A partir dos velhos e novos valores, foram definidas as diretrizes do novo projeto gráfico. Sob o ponto de vista estético, o projeto gráfico do *Lance!* precisa equilibrar dois fatores. O primeiro é formado pelos princípios básicos do design de um diário. Todo jornal deve ter uma apresentação visual que organize a informação de forma clara para o leitor. Afinal, a premissa básica de um diário é informar, e, por isso, o conteúdo deve estar distribuído pela página de maneira a facilitar sua compreensão.

Em geral, o projeto gráfico de um jornal, é simples. Uma página normalmente é composta de maneira básica: não existe grande variedade de peças gráficas, os textos são organizados para não se confundirem, as fontes não são rebuscadas, a estrutura de composição dos elementos segue uma lógica bastante objetiva e os espaços em branco são valorizados.

Este último é uma das premissas mais importantes no desenho de um jornal. Antes, os espaços em branco nas páginas de jornais eram vistos como prejuízo, já que poderiam ser preenchidos com mais conteúdo ou anúncios. O design moderno, no entanto, revelou a funcionalidade do branco – na entrelinha, no espaço entre as colunas, nas margens etc.

O espaço em branco, que a princípio era confundido com o suporte (a folha antes de ser impressa) e funcionava meramente como fundo das figuras jornalísticas ou moldura da informação, passa a reagir dinamicamente à colocação dos outros elementos, potencializando plasticamente as massas de texto, fotos e títulos.

No entanto, o *Lance!* é um diário esportivo. Como citado anteriormente, o lado do entretenimento do esporte obriga o jornal a ter uma apresentação visual diferenciada. No caso do *Lance!*, isso aconteceu com o aumento do grau de

complexidade do projeto gráfico. Há um apelo visual para valorização do material. Isso acontece, por exemplo, através do grande número de opções de peças gráficas e da forte presença das cores em todo o jornal.

Assim, o desafio do projeto gráfico do *Lance!* é um fugir de algumas premissas básicas de outros jornais para ser um produto diferente visualmente. É uma questão complicada, já que a decisão de tornar seu desenho mais complexo que o usual pode trazer problemas para a compreensão do conteúdo. Nesse processo, tanto produtor quanto consumidor precisam de um período de adaptação.

Editores e diagramadores lidam com uma estrutura rara no mercado brasileiro, já que são poucos os jornais que arriscam em seu projeto gráfico como o *Lance!*. Já o leitor está diante de um produto com muitos elementos visuais. Se eles não estiverem bem ordenados e não forem utilizados devidamente, o consumidor terá dificuldades para receber a mensagem.

Por fim, a mudança da proposta visual do jornal segue a lógica natural de constante evolução – estética e mercadológica. Deve prevalecer:

O entendimento de que ser projeto editorial é uma obra inacabada. E sempre será. (...) Se o mundo está em contínuo movimento, por que os jornais devem permanecer parados? (NOBLAT, 2003, p. 101)

Por esse motivo, todo jornal não deve considerar seu projeto gráfico definitivo, com rigidez em relação às suas premissas iniciais.

3. ELEMENTOS BASE DO NOVO PROJETO GRÁFICO

O processo de desenvolvimento do projeto gráfico de um jornal passa por várias e complexas etapas. A primeira delas é a definição dos objetivos do produto gráfico em questão, conforme tratado anteriormente. A partir deles, a apresentação visual do veículo passa a tomar forma através da construção de seus elementos básicos.

Esse processo pode ser comparado à construção de um edifício. Depois de estabelecida a base de sustentação do prédio, seu esqueleto é construído. Na engenharia, esqueleto são as pilastras de sustentação do edifício. No design gráfico, é o grid, que delimita e ordena a composição de uma página do jornal.

Construídas as pilastras, é preciso colocar as paredes do edifício. Elas delimitam onde e como ficará cada cômodo de cada apartamento, o que fica a critério de cada proprietário. Os cômodos correspondem às peças gráficas do projeto visual. Eles existem em número limitado (apesar de poderem ser adaptados) e são distribuídos de acordo com as necessidades do editor.

Por fim, é preciso dar acabamento à obra. A linguagem fotográfica e a tipografia completam o projeto gráfico, preenchendo os espaços em branco delimitados por cada peça.

A lógica de sucessão das etapas é simples, mas cada uma delas depende de uma série de fatores complexos que serão tratados individualmente a seguir.

3.1 O grid

Assim como a própria sociedade, o design gráfico ganhou aspectos de organização durante seu desenvolvimento e evolução. O principal deles é o grid: uma espécie de malha tipográfica que permite dar ordem ao distribuir e arranjar os elementos de uma composição gráfica. Sua intenção é facilitar a compreensão da informação a ser transmitida. Em certos casos, a própria formação do grid modifica ou constrói esse conteúdo.

O grid tipográfico é um princípio organizador do design gráfico cuja influência está irraigada na prática diária, mas ao mesmo tempo é combatido no ensino do design; é amado e odiado pelos pressupostos absolutos intrínsecos à sua concepção. (SAMARA, 2007, p. 9)

Para tal, o grid exerce vários papéis. O principal deles é dar ordem sistemática aos elementos. A organização pode ser determinada a partir do agrupamento de elementos semelhantes ou da hierarquização deles.

Não existe uma data precisa para o nascimento do grid no design. Existem dados que comprovam sua existência há milênios. No entanto, leva-se em consideração o momento-chave de sua história aquele em que ganhou aspecto comercial: a Revolução Industrial, na segunda metade do século XVIII.

O desenvolvimento da indústria levou à produção em massa, que exigiu preocupação com a apresentação visual dos produtos para diferenciá-los. Além disso, eles deveriam ser acessíveis e compreendidos por cada vez mais pessoas. Estes fatores impulsionaram o design e, conseqüentemente, a formalização e a organização de estilos.

A demanda de uma população urbana com poder aquisitivo crescente incentivou a tecnologia, que por sua vez fomentou a produção em massa, abaixou os custos e aumentou a oferta. O design assumiu o importante papel de tornar os bens materiais desejáveis. Além disso, a revolução francesa e a americana promoveram o avanço da igualdade social, do ensino público e da alfabetização, e ajudaram a ampliar o acesso aos materiais impressos. (SAMARA, 2007, p. 14)

As críticas ao grid estão em torno de sua utilização. No princípio, sua estrutura era mais rígida e permitia pouca mobilidade na composição de uma página. A superação do concretismo e do modernismo permitiu variações e combinações mais complexas, com novas formas de organização dos elementos.

O primeiro passo para a construção de um grid é uma análise das características e das necessidades do projeto gráfico em questão. Isso é feito para evitar situações imprevistas após a definição da malha tipográfica. Na prática, significa prever maneiras de definir tamanhos adequados de títulos e fotografias, por exemplo.

O grid deve oferecer ao designer inúmeras possibilidades de combinação dos elementos básicos de um projeto gráfico. É uma forma de fazer com que a malha seja respeitada e a informação esteja organizada segundo um padrão. Forma-se, assim, a identidade do produto visual.

No entanto, há casos em que a informação exige uma combinação de elementos não prevista pelo grid. A discussão nestas circunstâncias é: o que deve ser priorizado – forma ou conteúdo? Segundo o próprio princípio jornalístico, a informação é mais

relevante. No entanto, o lado comercial do produto implica uma condição em que o projeto gráfico do produto não pode ser abandonado. Logo, o conteúdo deve ser distribuído pela página de maneira a quebrar alguns princípios do grid, mas não abandoná-lo por completo.

O projeto gráfico do *Lance!* é complexo por reunir diversas peças e permitir grande variedade de combinações de layout na página. As variações evitam a repetição de modelos de páginas, mas, por outro lado, exigem maior grau de controle. Isso significa ter maior precisão no arranjo das peças gráficas para evitar problemas, por exemplo, na hierarquia das informações. Por isso, o modelo de grid escolhido foi o modular.

Um grid modular é, essencialmente, um grid de coluna com muitas guias horizontais que subdividem as colunas em faixas horizontais, criando uma matriz de células chamadas “módulos”. (SAMARA, 2007, p. 28)

A principal proposta do grid modular é organizar com flexibilidade. Seus conceitos derivam da escola racionalista alemã Bauhaus, em que objetividade e clareza são essenciais – principalmente em projetos complexos.

Segundo Larequi:

O desenho irregular, utilizado durante muitos anos por grandes diários mundiais, seguindo o velho método de estruturar a página de uma forma quase casual, desapareceu e deu lugar a um sistema que estrutura todo o conjunto de informações através de um sistema modular. O desenho modular serve para levar a cabo o que Evans denomina a comunicação organizada das idéias e não deixa acontecer a proliferação de esquemas de forma livre. (LAREQUI, 1994, p.56)

Os tamanhos dos módulos definem o grau de controle do grid. Os menores permitem mais flexibilidade e maior precisão. É o caso do *Lance!* e de outros projetos mais complexos. O grid do *Lance!* possui cinco colunas – que, em determinadas peças, são divididas ao meio – e nove divisões horizontais. Ao todo, são 50 módulos por página.

Em geral, os grids de outros jornais são menos recortados, já que seus projetos são mais simples: possuem poucas peças gráficas e dependem apenas de estrutura

básica. Com restritas opções, o grid não exige tanto controle e pode ser bem manejado com módulos maiores.

Assim, o projeto gráfico do *Lance!* é mais flexível que a média. Isso permite utilizar com frequência fotos recortadas, títulos sobre imagens e outras alternativas gráficas. Algumas vezes, no entanto, o grid é violado. A malha tipográfica pode ser atropelada desde que não totalmente ignorada.

3.2 Estilo tipográfico

A escolha da fonte tipográfica para um produto jornalístico não é das mais simples. A definição das fontes a serem utilizadas passa por vários critérios. Eles estão relacionados não apenas ao lado estético, mas também ao processo de impressão do jornal. De nada adianta uma família tipográfica sofisticada e arrojada, mas que perde parte de suas características após ser impressa no papel. Ou pior, que sequer permite a compreensão do texto por parte do leitor.

Esteticamente, há algumas premissas consideradas padrões para jornais e impressos em geral. Textos longos e com fontes reduzidas precisam de uma leitura confortável. Por isso é recomendada a utilização de uma tipografia com serifa para o texto-base – no caso, a matéria em si.

Serifa é um traço adicionado nas extremidades principais dos caracteres de fontes. Podem ser triangulares, lineares, quadradas ou fantasia. Elas originam das inscrições na Coluna de Trajano, em Roma, no século II d.C. As serifas apareceram em quase todos os tipos até o século XIX.

Elas servem para dar mais unidade ao texto, facilitando a leitura nos meios impressos. As serifas não são recomendadas para meios digitais, já que a definição não é tão nítida quanto a do papel.

A serifa pode ser descartada em algumas peças gráficas do jornal. Normalmente, isso acontece para acontecer uma diferenciação entre as peças.

Quando o texto básico é composto com uma fonte serifada, é quase sempre útil uma outra sem serifa em outros elementos, tais como tabelas, legendas e notas. (BRINGHURST, 2004, p. 118)

No caso do *Lance!*, os subtítulos não utilizam fontes com serifas. Alguns títulos também podem não ter serifas, para evitar a composição de uma página com todos os títulos com a mesma tipografia.

O *Lance!* deixa ainda de utilizar tipografias com serifa em algumas peças com textos maiores. Em flashes e algumas colunas, por exemplo, as fontes não são serifadas. Como os textos do *Lance!* são menores e quebrados em diversas peças, seu projeto gráfico deixa de lado essa regra para destacar os outros elementos da página.

Para compensar a falta de serifa, os designers optaram por deixar essas fontes em negrito. O tamanho do corpo dos tipos, no entanto, é pequeno e dificulta a leitura em algumas circunstâncias. Este é o principal defeito da escolha tipográfica presente no projeto visual do *Lance!*.

Para que a combinação entre fontes com e sem serifa seja feita com eficiência garantida, é recomendada a utilização de uma única família tipográfica.

Se você se restringir às fontes da mesma família, terá variedade e homogeneidade ao mesmo tempo: muitas formas, mas uma mesma cultura tipográfica. (BRINGHURST, 2004, p. 115)

É possível que essa combinação seja feita com famílias diferentes, mas as chances de problemas são maiores. Nesses casos, é preciso encontrar fontes com características e comportamentos semelhantes, o que requer cuidado e bom conhecimento tipográfico.

O projeto gráfico do *Lance!*, no entanto, utiliza uma única família tipográfica. Apesar de possuir uma grande variedade de peças gráficas e pedir diversas formas de utilização tipográfica, ele aposta no simples. Ao invés de criar uma grande mistura de fontes, o projeto utiliza a mesma fonte para diversas tarefas, recorrendo, quando necessário, à variação de cores e tamanhos de corpo.

A fonte de um jornal também deve ser compatível com suas características – físicas e editoriais. Essa relação, no entanto, pode causar confusão.

Você está projetando, digamos, um livro sobre corridas de bicicletas e encontrou uma fonte chamada Bicicletas no catálogo de tipos, com raios no O, um A em forma de selim, um T que lembra um guidão (...). Será que essa é a fonte perfeita para seu livro? (BRINGHURST, 2004, p. 107)

A resposta é não. A fonte não precisa ser uma representação literal do seu produto gráfico. Ela precisa atender às exigências do impresso. Em termos práticos, isso significa ter uma fonte inerentemente boa, que proporcione uma leitura confortável e, claro, seja simpática ao tema. No *Lance!*, essa relação com seu lado editorial se dá através da escolha de uma tipografia forte e vibrante, principalmente nos títulos.

A força e a vibração estão na alta densidade da fonte, que se desenvolve com pequeno espaçamento entre as letras. Os títulos das matérias principais levam serifa e dão tom de seriedade. Por outro lado, a diversidade de cores do jornal equilibra o tom do *Lance!* com informalidade. No fim, a sensação é a mesma do esporte: uma atividade que tanto pode ser uma profissão como um entretenimento.

O projeto gráfico do *Lance!* reúne três fontes. A principal delas é a utilizada na maioria das matérias. Ela possui as seguintes características: traço modulado, eixo vertical, serifas quadradas, terminais em gota e abertura moderada. Seu estilo é neoclássico, originário do século XVIII.

A fonte utilizada em títulos principais possui praticamente as mesmas características da primeira. No entanto, esta possui uma influência realista (corrente surgida no século XIX que predomina até o início do século XX). Seus terminais deixam de ser em forma de gota e passam a ser quadrada, com as serifas.

A terceira fonte é utilizada em subtítulos, flashes, olhos e chapéus. Ela mantém forma parecida com as anteriores, porém possui mais características realistas. Seu traço deixa de ser modulado; serifas e terminais desaparecem. Seguem como aspectos comuns a verticalização do eixo e a abertura moderada.

Resolvida a questão estética, o tipo escolhido precisa ser testado nas condições finais de impressão. Dois pontos devem ser observados: o modo de impressão e o papel escolhido.

O *Lance!* utiliza impressão offset para rodar suas edições. O processo é baseado na repulsão entre a água e a gordura presente na tinta. A matriz plana (chapa metálica) passa por um processo químico que torna as áreas imprimíveis ávidas de gordura, ou seja, receptíveis à tinta. A matriz é colocada em um cilindro abastecido constantemente por tinta e que está em contato com outro. Este é revestido por uma espécie de borracha e passa a tinta do primeiro cilindro para um terceiro, onde está o papel. Esse processo acontece quatro vezes para cada página de jornal. Em cada uma delas, uma das cores básicas (ciano, magenta, amarelo e preto) é impressa.

O processo offset possui custo inferior a outros tipos de impressão, mas sua qualidade também é inferior – principalmente quando realizado em impressoras rotativas, com alta capacidade de tiragem. Apesar das bordas bem definidas e áreas chapadas homogêneas, as imagens são impressas com baixa lineatura.

A lineatura de retícula refere-se ao número de linhas presentes numa unidade linear apresentada em polegadas na maioria dos softwares. Quanto maior a lineatura utilizada maior será a definição da imagem. Por isso, o processo de impressão não permite que os jornais utilizem fontes com detalhes pequenos. Eles acabam despercebidos e podem até atrapalhar a leitura.

O papel também é um complicador para a impressão de jornais. O papel utilizado é de baixa gramatura para reduzir os custos. Por outro lado, ele é mais poroso e tem maior absorção. Isso significa que é comum haver o problema conhecido como “entupimento”. A tinta pode entrar em excesso no poro e distorcer a imagem, que fica borrada.

3.3 Peças básicas

O projeto visual do *Lance!* é composto por uma vasta biblioteca de peças gráficas. Além das peças de texto utilizadas na maioria dos jornais, há outras de apoio que, como explicado anteriormente, dividem a informação em partes menores para evitar pesadas cargas de texto.

Existem quatro peças para o texto da matéria. A primeira delas é o texto de abertura (Figura 1). Ele deve ser a maior peça de texto da matéria e é composto por seis elementos: chapéu, título, subtítulo, assinatura, texto e olho (obrigatório apenas quando o tamanho do texto for de pelo menos uma coluna inteira).

HISTÓRIA PARA CONTAR

Freguesia mutante

Vasco foi freguês na década de 80. Flu virou freguês na de 90. Equilíbrio marca o novo milênio

GUILHERME DE PAULA MACHADO
gpmachado@lanace.com.br

Todo vascaíno tinha pavor de enfrentar o Fluminense nos anos 80. Na década seguinte, foram os tricolores que passaram a ter pesadelos quando escutavam o nome do Vasco. O milênio virou e veio o equilíbrio. Se por um lado o Clube da Colina venceu confrontos mais importantes, por outro não bate o rival há mais de dois anos em qualquer competição.

A superioridade do Fluminense nos anos 80 refletiu-se nas decisões. Já no primeiro Estadual da década, o Tricolor bateu o Vasco e foi campeão. Em 1984, o Flu conquistou seu maior título ao vencer o rival na final do Campeonato Brasileiro. Pela mesma competição, em 1988, o Tricolor eliminou o Vasco nas

quartas-de-final.

Como em um passe de mágica, tudo mudou na década seguinte, com reflexo também nas finais. No triangular final do Campeonato Carioca de 1990, o Vasco bateu o Fluminense e foi à decisão. Mas não ficou por aí. Os títulos estaduais de 1993 e 1994 o Clube da Colina conquistou justamente em finais contra o Tricolor.

Chegou a primeira década do novo milênio e, até aqui, não é exagero afirmar que nela há um certo equilíbrio. Cada clube venceu três confrontos decisivos do outro, apesar de as vitórias do Vasco terem sido mais significativas. No entanto, desde o distante mês de maio de 2006 o Fluminense não perde nem sequer uma partida do rival.

Roberto Assaf, colunista do LANCE! e historiador, lembrou-se de um

fato interessante relativo à freguesia entre os rivais cariocas que surgiu ainda nos anos 80.

Havia uma lenda na década de 80 dizendo que o Vasco era freguês do Fluminense. Na época, raramente os jornais divulgavam estatísticas e as pessoas não ligavam muito para elas. Essa lenda durou muito tempo, até descobrir-se que era mentira. Mas, de certa forma, ela sustentou-se pela freguesia do Vasco nos anos 80 - afirmou.

Assaf procurou não complicar ao opinar sobre o motivo da supremacia de cada clube sobre o outro nos anos 80 e 90.

Para mim, a explicação é lógica. O Fluminense tinha um time melhor do que o Vasco na década de 80. E o Vasco tinha um time melhor do que o Fluminense na de 90.



Fernando Henrique esteve em campo na semifinal da Taça Rio de 2008

Figura 1

Existem duas variações do texto de abertura. A primeira é utilizada em crônicas sobre determinados eventos esportivos. Ela é chamada de “Visão de Jogo” (Figura 2). A diferença dela é que a assinatura leva foto do repórter e há uma borda em torno do texto.

FICOU DIFÍCIL

Só um milagre

Sem criatividade, Flamengo vira presa fácil, empata com a Portuguesa e conquista do título fica distante

Visão de jogo

ROBERTO ASSAF



assaf@placenet.com.br

O Flamengo conseguiu a façanha de empatar por 2 a 2 com a Portuguesa, ontem, em pleno Maracanã, jogando um futebol atarralhado, sem qualquer criatividade, e agora vai depender de um milagre para chegar ao hexa no Campeonato Brasileiro.

O time se deixou enredar pelo toque de bola da Lusa e acabou permitindo a virada, sendo obrigado a adotar uma estratégia suicida – ir todo à frente – para superar a reatância do adversário e evitar a derrota. Mas o resultado foi péssimo.

O curioso é que o Flamengo começou muito bem, pressionando a partir do meio-campo, buscando o jogo pelas laterais, e abriu o placar logo aos cinco minutos, num belo voleio de Fábio Luciano, completando excelente trama de Jaiton.

Dai em diante, o time passou a mostrar uma certa afobação, errando passes em excesso, deixando que a Portuguesa, que não se abalou com o gol, pudesse se organizar, chegando com fa-

cilidade à área rubro-negra. Athirson desperdiçou duas ótimas oportunidades.

O Flamengo perdeu de tal forma as referências que o resultado do primeiro tempo acabou sendo injusto. Fierro substituiu Kleber-son no intervalo, mas o time carioca continuou mal, deixando a Portuguesa retomar o ritmo e virar o placar, com gols de Jonas, num chute cruzado, e Athirson, numa cabeçada.

Como se bastasse, a equipe paulista seguiu mandando no jogo, diante de um adversário atônito. Caio Júnior trocou Marcelinho Paraíba – que vinha muito mal – por Everton, que foi logo tomando um cartão amarelo. Na sequência, sacou Jaiton e pôs Ma-

A sete minutos do fim, Maxi consegue empatar, mas falta de inspiração do time impede vitória

xi, para tornar o time mais ofensivo. E o Flamengo, sem opção, e mesmo completamente desordenado, saiu em busca do empate.

A Portuguesa assumiu a reatância. Juan chutou uma sobra nas nuvens. Ibsen tentou no canto direito e Gottardi fez bela defesa. Restando sete minutos, Everton cruzou da esquerda e Maxi cabeceou duas vezes para estabelecer o 2 a 2.

Mas o time rubro-negro, afobado e sem inspiração, não conseguiu virar. Pior, impossível.



FILIO CESAR GUIMARÃES

Figura 2

A segunda variação é utilizada quando a matéria é escrita por enviados especiais (Figura 3). Neste caso, a assinatura leva foto, mas não há borda.

AFINIDADE CULTURAL

Raposa quase em casa

Com a necessidade de vencer para seguir no páreo pelo título, Cruzeiro encara Goiás em Goiânia, cidade que se assemelha a BH e tem vínculo histórico com um ilustre cruzeirense

L

GOIÂNIA

Enviado especial

EDUARDO MENDES

eduardomendes@placenet.com.br



O confronto entre Goiás e Cruzeiro está marcado para as 17h no Serra Dourada, em Goiânia, cidade distante 906 quilômetros de Belo Horizonte. Culturalmente, porém, as duas capitais estão próximas. Por isso, é praticamente em casa que a Raposa fará mais uma decisão neste Campeonato Brasileiro.

O sotaque arrastado, a culinária semelhante e o ritmo da noite ditado pelas conversas nos bares. São muitas as raízes que ligam as duas cidades. Tudo começou nos anos 50. O mineiro pioneiro e que assumiu o papel de estreitar as relações com Goiânia foi o ex-presidente Juscelino Kubitschek, que era um cruzeirense declarado. Na década de 50, a construção de Brasília foi

uma das vedettes do Plano das Metas. Goiânia era a cidade mais próxima de Brasília. Foram feitos mais de mil vôos do Rio de Janeiro para Goiânia, que recebeu uma série de benefícios, ajudando a construir Brasília. O J.K. teve participação fundamental na modernização de Goiânia – explicou ao L o historiador da Universidade Federal de Goiás Américo Marquez do Couto.

Na década seguinte, segundo Marquez, Juscelino foi candidato a senador por Goiás. Um memorial em homenagem a ele foi construído no início deste século, anexo ao complexo Oscar Niemeyer.

CELESTES DA REGIÃO

João Peixoto nasceu em Belo Horizonte e há três anos mora em Goiânia. Segundo ele, muitos torcedores virão de Brasília para o jogo.

– A torcida será bem dividida no Serra Dourada – exagera ele.

O Cruzeiro não terá Jádilson, vetado, e Ramires, suspenso.

GOIÁS

CRUZEIRO

GOIÁS

Rafael Marques

Henrique

Ernando

Vitor

Fábio Bahia

Fernando

Julio Cesar

Paulo Baier

Thiago Felti

Walter

T. Hélio dos Anjos

17h (de Brasília)

ESTÁDIO: Serra Dourada (GO)

JUR: Paulo César de Oliveira (Fifa SP)

CRUZEIRO

Fábio

Jonathan

Thiago Heleno

Espinoza

Carlinhos

Fernando

Marquinho Paraná

Fernandinho

Wagner

Thiago Roberto

Guilherme

T. Adilson Batista

Pela vitória

Carlinhos

LATERAL DO

CRUZEIRO

"Temos uma meta e, para sermos campeões, precisamos ganhar fora"



EDUARDO MENDES

Cruzeirense radicado em Goiânia, o mineiro João Peixoto (à esquerda) brinda com outros celestes por uma vitória, hoje

Figura 3

Existem duas peças de texto que são utilizadas para completar as informações da matéria principal. Uma delas é a “Coordenada” (Figura 4). Na hierarquia das informações, ela deve conter o conteúdo imediatamente mais relevante. A “Coordenada” possui apenas título e texto.

Dennis diz ser impossível comparar Senna e Lewis

● Comparações entre Lewis Hamilton e Ayrton Senna não incomodam Ron Dennis. Acostumado com os questionamentos sobre uma possível similaridade de estilos entre o inglês e o brasileiro tricampeão mundial, o chefe da McLaren até riu quando teve de tocar no assunto.

– Exstiu Ayrton Senna e existe Lewis Hamilton, então não é possível fazer nenhuma comparação – decretou Dennis, que trabalhou com Senna na McLaren de 1988 a 1993.

Apesar disso, Ron disse que uma possível conquista de Hamilton em Interlagos seria muito especial até pelo fato de ser a terra natal de Ayrton. O sisudo dirigente até se permitiu sorrir quando lembrou da relação de Senna com o Brasil.

– Tenho muitos amigos aqui e quase não consigo vê-los. Aqui, o magnetismo das pessoas e o amor pela terra são muito grandes. Lembro bem que Ayrton só se sentia em casa realmente aqui no Brasil.

Dennis disse ter tanto carinho pelo Brasil que encerrou a entrevista destacando as últimas descobertas de reservas de petróleo:

– Fiquei muito feliz com as notícias. O Brasil é o país do futuro!

Figura 4

A outra peça complementar é o “Flash” (Figura 5). Ele deve conter alguma informação de menor relevância, que deve ser apresentada de forma curta e direta. A peça é composta também por título e texto. A diferença para a “Coordenada” é que o “Flash” possui uma tarja sobre o título e um símbolo de um raio entre título e texto, além de fonte diferenciada (sem serifa).

Juninho pode não jogar mais em 2008



Emocionado, o goleiro Juninho saiu chorando da Cidade do Galo, ontem. Ele saiu mancando da sala do departamento médico e foi recebido pela esposa Janaina, que o esperava fora do carro.

Mais tarde, o médico Otaviano Oliveira foi à sala de imprensa levar a notícia de que o camisa 1 dificilmente voltará a jogar nesta temporada. O goleiro tem uma lombalgia que o acompanha há muito tempo. No começo do ano, já havia ficado fora dos primeiros treinos e jogos. E a situação se agravou.

– Agora, é uma dor muito intensa, que, apesar dos analgésicos, deixa muito limitada a movimentação da coluna. A lesão do início do ano era mais muscular, não tinha nenhuma preocupação de hérnia de disco. Agora existe – explicou o médico do Atlético-MG.

O resultado de uma ressonância só será conhecido na segunda-feira.

Figura 5

A segunda principal peça de texto é a “Sub-matéria” (Figura 6). Ela é idêntica aos textos de abertura, mas não leva olho e pode aparecer sem assinatura. As “Sub-matérias” são textos secundários, que não possuem ligação com o texto principal.



Figura 6

O projeto gráfico do *Lance!* disponibiliza ainda diversas outras peças para a composição de uma matéria. Essas peças de apoio possuem maior apelo gráfico e são utilizadas para complementar as informações da matéria principal. Elas podem ser utilizadas em circunstâncias gerais ou específicas, que são três: matérias de apresentação de jogos, matérias pós-jogos e matérias de clubes.

Existem 14 peças de apoio disponíveis para circunstâncias gerais. A peça “Apuntes” (Figura 7) possui mais elementos textuais, em que são lembradas informações do passado que complementam a matéria. É uma das peças mais utilizadas.



Figura 7

O “Com a palavra” (Figura 8) contém depoimento de algum personagem da matéria. Não é uma entrevista, mas um relato sobre o assunto em questão. Também é uma peça bastante textual, com recursos gráficos de bordas e cores apenas.



Figura 8

O “Número” (Figura 9) também é uma peça bastante utilizada. Ela reúne um ou mais números relacionados à matéria. É bastante versátil por poder se referir a diversas estatísticas (gols, assistências, reais, minutos etc.).



Figura 9

O “Na lata!” (Figura 10) é uma frase de algum personagem envolvido na matéria. Uma única peça pode ter mais de uma declaração. Assim como o “Número”, possui orientação vertical e ocupa meia coluna.

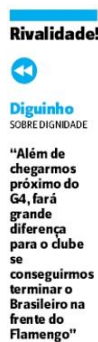


Figura 10

O “Bate-bola” (Figura 11) é utilizado para entrevistas. Pode ter diversos tamanhos e formatos. Ao contrário do “Com a palavra”, possui perguntas e respostas. Também é uma peça muito utilizada.



Figura 11

O “Quem é” (Figura 12) é uma peça que possui informações básicas (peso, altura, idade etc.) sobre algum personagem da matéria. É utilizada para personagens pouco conhecidos do público em geral. É uma solução interessante para valorizar a pessoa em questão.

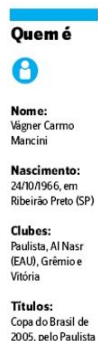


Figura 12

As remissões (Figura 13) são peças gráficas padrão que remetem para conteúdos do Lancenet!. Elas podem ser colocadas no pé do texto de abertura, soltas na página ou mesmo sobre a foto da matéria. Apesar de simples, é uma das principais modificações em relação ao projeto gráfico anterior, já que valoriza a interação entre as mídias do veículo.



Figura 13

O “Pé de TV” (Figura 14) é uma peça colocada no pé do texto de abertura para indicar quando e em que canal de televisão haverá transmissão do evento esportivo em questão na matéria.



Figura 14

O “Activo” (Figura 15) é uma peça que possui variações e remete para a comunidade virtual do Lancenet!. As peças “Activo” também são importantes mudanças em relação ao antigo projeto. Elas são responsáveis por inserir as opiniões dos leitores nas páginas do jornal. Mais uma forma de introduzir a interatividade da internet no meio impresso.



Figura 15

O “Será que...” (Figura 16) é uma peça vertical utilizada para levantar dados interessantes sobre a matéria em questão. Segue padrão gráfico similar ao dos “Apuntes”.

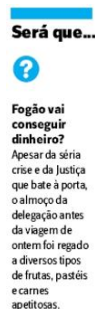


Figura 16

A “Foto-legenda” (Figura 17) é uma peça basicamente gráfica: uma imagem de impacto com uma legenda maior que o normal, em uma espécie de lide. É utilizado quando o valor da imagem se sobrepõe ao da informação textual.



Figura 17

O “Rola lá fora” (Figura 18) é uma pequena nota com informações de algum jornal do exterior, que leva sua logomarca sobre o título. É uma peça pouco utilizada, normalmente apenas na editoria de Futebol Internacional.



Figura 18

Por fim, o “Cineminha” é uma reunião de imagens em sequência com uma breve legenda sob elas. Juntas, as imagens formam uma cena. É uma peça bem pensada para ilustrar cenas curiosas, polêmicas ou importantes.

Há também as peças com funções específicas, como as utilizadas em apresentações de jogos. A primeira são os “Campinhos” (Figura 19) – infografia com dois campos de futebol e os jogadores de cada time de futebol envolvido na partida em questão. Eles são feitos sob medida para cada jogo, com informações específicas. É um exemplo de recurso gráfico utilizado para substituir uma informação que poderia ser apresentada através apenas de texto.

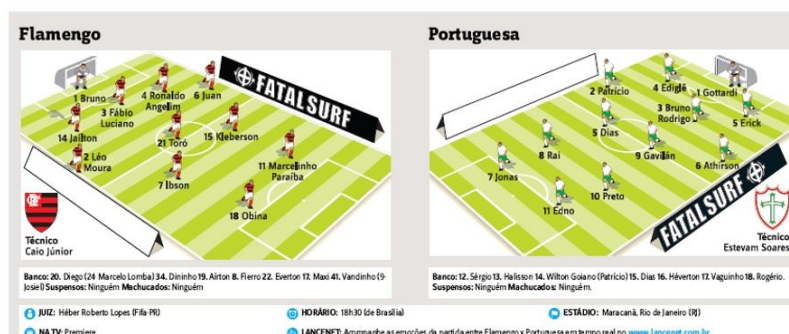


Figura 19

O “De olho no rival” (Figura 20) é uma peça de texto que excepcionalmente aparece apenas nas matérias de apresentação de jogos. Ela contém informações sobre o adversário da equipe principal do jogo em questão. A peça possui estrutura semelhante à de um flash, mas leva também nome e o escudo do clube, além de subtítulos.



Figura 20

A “Aposta *Lance!*” (Figura 21) é uma peça gráfica com escudo dos clubes ou seleções do jogo em questão. Ela possui os palpites de repórteres e editores para a partida. A estrutura é idêntica à de outra peça: “Último confronto” (Figura 21) , que possui o resultado do último jogo entre as equipes.

O “É freguês” (Figura 21) é um infográfico com estatísticas sobre duelos anteriores entre as equipes do jogo em questão. Também é uma informação apresentada com recursos gráficos, e não em forma de texto.

A “Aposta do editor” (Figura 21) é uma peça com palpite de algum editor do *Lance!*. Ela possui pequeno texto com fonte destacada (em tamanho e negrito).



Figura 21

A última peça específica para apresentações de jogos é a de “Serviço” (Figura 22). Ela oferece informações sobre o jogo ao leitor com recursos gráficos interessantes, como uma imagem 3D do estádio em que a partida em questão será disputada – mais uma forma de destacar uma informação revel ante.



Figura 22

As matérias pós-jogo possuem seis peças próprias. A primeira delas é a “Ficha do jogo”, que pode aparecer de duas maneiras: “Completa” (Figura 23) ou “Trash” (Figura 24). A “Completa” é utilizada em jogos principais. Ela é composta com mais elementos gráficos e possui uma composição mais limpa que a “Trash”.

FLAMENGO	
2	
PORTUGUESA	
2	
Bruno	6,0
Patricio	5,0
Mora	6,5
24/22 T	
Patricio Luciano	10
Roberto Angelim	6,0
Leo Moura	5,0
Toni	5,0
Roberto	4,5
Fernando	5,0
Armando	5,0
Edson	5,0
M. Parreira	4,5
Queres	5,5
17/22 T	
Obina	4,5
Y. Cabo Junior	5,0
JUIZ: Héber Roberto Lopes (Fifa PR) 6,0.	
Conduziu bem a partida e aplicou corretamente todos os cartões que foram necessários.	
GOLS: 00' 12T- Fábio Luciano (10), 09' 22T-Jonas (10), 10' 22T-Athirson (8), 18' 22T-Maxi (2)	
RENDIA E PÚBLICO: R\$ 508.350 (048.352 pagantes)	
CARTÕES: Vermelho -> Obina (39' 22T), Patricio (39' 22T)	
ESTÁDIO: Maracanã, Rio de Janeiro (RJ)	
GRAMADO: Bom	

Figura 23

ESCÓCIA	
0	
ARGENTINA	
1	
ESCÓCIA: McGregor, Hutton, Caldwell, McManus (Berra) e Broadfoot, Brown (Alexander), Paul (Maloney), Ferguson (Robertson) e Commons; James McFadden e Iwekuro (Miller). T: George Burley	
ARGENTINA: Camizzo, Zanetti, Demichelis, Heinze e Papa (Diaz), Mascherano, Gago, Gutiérrez (Luis González) e Maxi Rodríguez (Sosa); Tevez e Lavezzi (Denis).	
T: Diego Maradona	
GOLS: 8' 12T- Rodríguez	
CARTÕES: Vermelho -> Não houve	
Amarelo -> Caldwell e Robertson (ESC)	
JUIZ: Felix Brych (ALD)	
RENDIA-PÚBLICO: Não divulgados	
ESTÁDIO: Hampden Park, Glasgow (ESC)	

Figura 24

Na “Trash”, as informações são distribuídas de forma textual. Feita com o objetivo de ocupar pouco espaço na diagramação da página, ela possui pouco espaço em branco. Isso dificulta a leitura e exige esforço do leitor.

O “Minuto-chave” (Figura 25) possui estrutura igual à do “Número”. A diferença é o símbolo sob o título: ao invés de uma calculadora, há um relógio. A peça é utilizada para detalhar um momento importante da partida.

Minuto-chave

Do 2º tempo

Após bola cruzada por Patricio, Athirson subiu mais do que Léo Moura e virou o jogo, complicando a vida do Fla.

Figura 25

O “Cinelance!” (Figura 26) é uma peça gráfica com a imagem de um filme e um texto sobre algum jogador relacionando os dois. A peça é uma solução inusitada para destacar algum personagem da partida.

Rocky

Incrível

Obina
O atacante se desentendeu com Patricio e acabou expulso no fim do jogo.

Fábio Luciano
O zagueiro abriu o placar com um golão de voleio. Uma pintura!

Figura 26

O “Lance-a-lance” (Figura 27) reúne detalhes dos principais momentos da partida. É uma peça simples, formada basicamente com texto, mas bastante eficiente.

Ela evita o trabalho do leitor de ter que procurar na crônica do jogo os lances importantes. É uma solução diferenciada dos demais diários, que costumam incluir essas informações dentro da crônica.

Lance a lance

1º TEMPO

05'
1-0

Na saída errada de bola da Portuguesa, Jaiton domina, entra na área, vai à linha de fundo e cruza para a área. Fábio Luciano, em um voleio com muito estilo, fuzila o goleiro Gottardi, que toca na bola mas não evita o gol.

17'

Caçador de borboletas
Lances bizarros!

Pelo lado esquerdo do ataque do Fla, Marcelinho Paraíba alça a bola na área da Lusa. Gottardi sai errado duas vezes, fazendo uma lambança em sua área. A sorte do goleiro é que o árbitro marcou uma falta sobre ele, evitando o gol do Flamengo.

27'

Lusa quer o empate
Pressão lusitana

Patrício tabela com Preto, vai à linha de fundo e cruza para área. Toró corta o cruzamento, mas a bola cai no pé de Jonas. O atacante chuta, a bola bate em Ronaldo Angelim, que corta o perigo que rondava ao gol de Bruno.

43'

Só da Lusa!
Quase um bonito gol

Preto avança pela esquerda, rola para Athirson dentro da área. O lateral domina, gira, deixa Léo Moura no chão e chuta. Bruno, bem colocado, salva o Flamengo.

Figura 27

Por fim, as “Atuações” (Figura 28) completam as peças exclusivas das matérias pós-jogo. Elas possuem as notas e os comentários sobre as atuações de cada jogador. Podem aparecer com ou sem foto dos atletas.

Atuações Flamengo

NELSON AYRES

**BRUNO**
6,0
Mostrou grande frieza em alguns lances perigosos. Não teve culpa nos gols sofridos.

**JAITON**
5,0
Bom cruzamento para o gol de Fábio Luciano. E depois só fez bobagens na zaga.

**O MELHOR**
FÁBIO LUCIANO
7,0
Além de mostrar a segurança de sempre, tornou-se ótima opção de ataque. Fez um golão.

**RONALDO ANGELIM**
6,0
Partida segura na zaga. Assim como o Fábio Luciano, também foi opção ofensiva.

**LÉO MOURA**
5,0
Parecia estar fora do jogo. Até que fez o cruzamento para o segundo gol do Flamengo.

**TORÓ**
5,0
Deixou alguns furos na marcação, como no drible em que ficou sentado na área.

**KLEBERSON**
4,5
Pouca participação. Poderia ter se apresentado mais. Mereceu sair.

**IBSON**
5,0
Começou fazendo uma partida impecável, mas caiu de produção pouco a pouco. Muitos erros.

**JUAN**
6,5
Foi a principal opção para criação de jogadas ofensivas. Isolou uma bola incrível.

**MARCELINHO PARAIBA**
4,5
Se destacou apenas pelas cobranças de faltas e escanteios. Omisso na partida.

**OBINA**
4,5
Não mostrou a mesma mobilidade e pegou muito pouco na bola. Além disso, foi expulso.

**FIERRO**
5,0
Não justificou o clamor da torcida pela sua entrada.

**ÉVERTON**
5,5
Tentou arriscar alguns chutes e levar o time para o gol.

**MAXI**
6,5
Mostrou estrela e oportunismo quando o time mais precisou.

**TÉCNICO CAIO JÚNIOR**
5,0
Não conseguiu acordar os jogadores, que se acomodaram. As mudanças foram tardias.

Figura 28

As matérias de clubes possuem outras cinco peças específicas. A “Planilha de treinamentos” (Figura 29) simula uma folha de bloco de notas com informações sobre a rotina de treinos do clube. A peça se destaca por, além de possuir dados que dificilmente são apresentados em outros veículos, ter destaque gráfico na página.



PLANILHA DE TREINAMENTO

DATA **1/11** TREINOS **1**

Físico: 9h10 às 9h30
Tático: -
Recreativo: -
Técnico: 10h10 às 10h30
Coletivo: 9h30 às 10h10

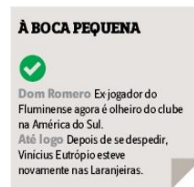
Faltosos: Não houve
Atrasados: Não houve
Depto. Médico: Castillo, Túlio, Lucio Flavio e Zérete

▲ **Positivo**
A ótima movimentação de Lucas, Jorge Henrique e Wellington no coletivo

▼ **Negativo**
O frio e a chuva que caiu

Figura 29

“À boca pequena” (Figura 30) é uma peça gráfica com informações de bastidores do clube. Assim como a “Planilha de treinamentos”, é feita para ter destaque na página.



À BOCA PEQUENA

✓

Dom Romero Ex jogador do Fluminense agora é oheiro do clube na América do Sul.
Até logo! Depois de se despedir, Vinícius Eutrópio esteve novamente nas Laranjeiras.

Figura 30

A peça “Próximos jogos” (Figura 31) segue o padrão das duas anteriores, com diferenciação gráfica das demais. As três, juntas, dão um aspecto de mural à página.



PRÓXIMOS JOGOS

DATA	ADVERSÁRIO	LOCAL
Hoje	Atlético-MG	Mineirão
Quarta	Estudantes (ARG)	Engenhão
9/11	Flamengo	Maracanã
16/11	Goiás	S. Dourado
23/11	Atlético-PR	Engenhão
30/11	Figueirense	Q. Scarpelli

Legendado © SulAmericano

Figura 31

O “Sobe-e-desce” fica sobre uma tarja que varia de cor de acordo com o clube em questão. A peça contrapõe jogadores que passam por bom e mau momento. Ela pode ser acompanhada por foto ou não.

Por fim, a última peça exclusiva dos clubes é o “Fala, doente!” (Figura 32). É uma espécie de “Com a palavra” que leva uma ilustração no lugar da assinatura. A peça simula um torcedor fanático escrevendo sobre seu clube de coração.



Figura 32

Além das peças já disponíveis na biblioteca gráfica do *Lance!*, existe a possibilidade de criação ou adaptação de outras para atender a uma demanda específica. Em alguns desses casos, a saída é a produção de infográficos. Esta é, inclusive, uma opção recomendada pelo *Lance!*. As diretrizes gráficas do diário defendem que o que pode ser mostrado visualmente, não deve ser escrito.

O apelo visual é algo tão defendido no *Lance!*, que, em muitos dos casos, as infografias devem prevalecer sobre o texto. Além de organizar visualmente o conteúdo, é uma forma de apresentar as informações e despertar a curiosidade para o próprio texto.

Se por um lado a variedade de combinações na diagramação de uma matéria evita a repetição de layouts, por outro pode ser motivo de problemas na transmissão da mensagem para o leitor. Quanto mais variado, mais complexo o projeto gráfico. Logo, combinações equivocadas podem produzir redundância e/ou ruídos na comunicação.

3.4 Linguagem fotográfica

Não apenas no *Lance!*, mas em todos os jornais a fotografia é parte essencial de seu projeto gráfico. As imagens são necessárias não apenas para representar visualmente os textos das matérias, mas também para ajudar a diagramação.

Os jornais utilizam as fotografias para ilustrar histórias, como objetos com interesse próprio, e para auxiliar a paginação. Retratos de uma só coluna podem ser utilizados para quebrar o que, de outra forma, seria uma grande extensão de texto. (KEENE, 2002, p. 204)

O *Lance!*, no entanto, vai além disso. De acordo com as diretrizes do diário, a fotografia deve não apenas ser uma complementação visual do texto. Ela deve ser uma informação por si só, em muitos casos tendo mais relevância que o material textual.

Para tanto, a fotografia não pode retratar apenas o que aconteceu em determinado evento. Deve dar uma visão diferenciada, apresentando ao leitor uma imagem que só o fotógrafo e suas lentes podem registrar. Isso é reflexo de um posicionamento estratégico no momento da cobertura jornalística.

O acabamento das fotografias também deve ser priorizado, em duas vias. A primeira é o tratamento dado a elas. Todas as imagens utilizadas no diário passam ao menos por uma análise de qualidade. Se necessário, são ajustadas em programas de edição de imagem.

Além disso, outra forma de dar acabamento às fotografias é recortá-las no momento da diagramação (ver Anexo III). Imagens recortadas interagem mais com o texto e quebram o ritmo padrão na composição das páginas. É uma alternativa à tradicional matéria de abertura com coordenada e foto quadrada. A proposta é que uma boa fotografia possa também determinar o risco da página – ainda que, na maioria das vezes, aconteça o contrário.

Por vezes, uma página tem de ser concebida antes do seu editor ter visto a fotografia; pode ainda estar a ser revelada ou transmitida. É importante perguntar ao fotógrafo qual é o formato da melhor fotografia desse trabalho, para ser deixado um espaço correspondente na página. Menos aceitável é ter de se utilizar a fotografia em função do espaço deixado, e não do seu conteúdo, ou que tenha de se fazer um mau reenquadramento para que a fotografia caiba no espaço disponível. (KEENE, 2002, p. 204)

Em muitos casos, as fotografias recortadas tomam boa parte do texto, mas compensa a perda de informação verbal com um forte apelo visual. Recomenda-se também que, quando possível, essas imagens sejam produzidas. Ou seja, fotografadas já pensando na diagramação da página.

4. COMPOSIÇÃO DAS PÁGINAS

O terceiro passo para o desenvolvimento do projeto gráfico de um jornal é determinar regras e padrões para combinar os elementos discutidos no Capítulo 3. Essas regras não precisam – e nem podem – ser extremamente rígidas. Afinal, a grande variedade de peças gráficas foi criada justamente para criar combinações diferentes e oferecer ao editor diversas possibilidades.

Uma das maiores dificuldades na utilização de um novo projeto gráfico é saber como e quando utilizar cada peça disponível. Esse passo é fundamental na composição de cada página do jornal. A escolha é feita a partir da necessidade do editor em relação às informações que serão distribuídas ao longo da página – se será preciso grande ou pequeno volume de texto, como quebrá-lo em partes menores, se há a necessidade de produção de infografia específica etc. Em resumo, cada matéria possui suas próprias especificidades e demandas.

No entanto, elas precisam de algumas diretrizes para evitar determinados tipos de problema, como redundância de informações (peças que apresentam o mesmo conteúdo de maneira diferente) e ruído na transmissão da mensagem (por exemplo, uma combinação excessiva de peças pode fazer com que as informações percam a devida hierarquia).

O *Lance!* decidiu, então, agrupar determinadas editorias, que seriam diagramadas de acordo com princípios semelhantes. Assim, cada grupo possui suas características básicas de composição. Isso significa que, independentemente das informações disponíveis, existe a presença obrigatória de determinadas peças gráficas em cada editoria.

Pode existir, no entanto, um conflito de interesses a partir de tal obrigatoriedade. Ou seja, a demanda das informações pode obrigar a flexibilidade das regras impostas a cada editoria. É importante observar que esses princípios podem ser ocasionalmente deixados de lado, mas devem ser feitos conforme apenas necessidade específica, para não modificar a identidade da editoria em questão.

4.1 Capa

O conceito do projeto gráfico do *Lance!* defende que a apresentação visual diferenciada é um dos caminhos para torná-lo um produto atraente, que desperte a

atenção do consumidor apenas por suas características estéticas. Por isso, a capa do jornal, como embalagem do produto, deve receber sempre atenção e cuidados especiais.

Normalmente, as capas de jornais diários (ver Anexo IV) possuem uma manchete e várias outras chamadas. As principais delas possuem título, subtítulo (sutiã) e um trecho da matéria. As menos relevantes possuem pelo menos título e o trecho.

Outro aspecto é a preponderância do texto sobre a imagem. A capa de um jornal costuma ter várias imagens, mas todas de tamanho pequeno ou médio em relação à página. O volume de texto é muito maior que o de imagens. Há exceções, em tablóides ou mesmo em jornais destinados a classes mais altas, como o *Correio Braziliense*, que foge do padrão diário e costuma explorar mais recursos gráficos em sua capa.

As capas dos demais diários reúnem ainda outros elementos como infográficos, índices, informações sobre meteorologia e loterias etc. Isso tudo colabora para a valorização do conteúdo textual sobre o visual.

A capa do *Lance!* se difere dos demais jornais por dar pouco espaço para textos e privilegiar o uso de imagens, sejam elas fotografias, ilustrações ou montagens. Os demais diários possuem uma estrutura mais complexa em suas capas.

Isso permite maior liberdade nas experiências gráficas. Ao contrário da valorização do texto e da ainda baixa exploração dos recursos gráficos, o *Lance!* defende a utilização da chamada capa-pôster (ver Anexo V). As imagens são valorizadas e o apelo visual se torna muito mais forte – o que é essencial para o sucesso comercial de um produto destinado a um público restrito.

A cultura híbrida é, potencialmente, informacional e, além do mais, permite que manifestações da cultura massiva (as capas de jornais diários, no caso) possam se aproximar de efeitos estéticos e da técnica gráfica das manifestações artísticas que lhe é contemporânea. Esses efeitos estéticos parecem mais contundentes nas manifestações imagéticas das capas-pôster, gramaticalmente mais orgânicas, do que nas primeiras páginas mais convencionais que tendem a um ordenamento e, conseqüentemente, a um nível maior de redundância. (FERREIRA JÚNIOR, 2003, p. 88)

A capa-pôster é uma hibridização daquilo que se entende como uma primeira página de jornal e um cartaz, mais especificamente o cartaz publicitário – já que o objetivo é despertar interesse pelo diário através de sua capa. Há ainda elementos da representação gráfica encontrada nas revistas ilustradas (destaque para imagens, chamadas curtas, pouco texto etc.).

Seguindo tal princípio, a capa do *Lance!* possui estrutura simples: manchete, logomarca do jornal e teasers. A distribuição desses começa pelo posicionamento da logomarca, sempre no canto esquerdo superior.

Depois, é definido o tamanho da manchete. Ela ocupa a maior parte da página, em média 2/3 dela. A manchete é formada por um fundo com alguma imagem e textos aplicados. A imagem varia conforme a necessidade. Pode ser uma fotografia inteira, uma fotografia recortada aplicada em algum fundo de cor (ou cores), uma fotomontagem ou uma ilustração. Após dias de jogos, o normal é utilizar imagens das partidas. Nos demais dias, pode variar.

Os textos são a manchete em si e um ou mais subtítulos. Os textos são aplicados sobre a imagem. Nos casos em que os textos são colocados sobre fotografias inteiras (principalmente lances de jogo), é preciso cuidado para não produzir ruído na combinação com o fundo. Para evitar esse tipo de problema, é preciso aplicar o texto em alguma parte da imagem que seja uniforme, como, por exemplo, a grama do campo de futebol. Outra forma é a utilização de negrito na fonte (já padrão na manchete) e sombras no texto.

A divisão da capa ocorre de forma modular. Após definir o tamanho e o posicionamento da manchete, o espaço restante é dividido em teasers. Teasers são chamadas de capa mais gráficas e simples, compostos apenas por título e subtítulo. No caso do *Lance!*, eles também são acompanhados pelo escudo do clube ou da seleção correspondente. Eles possuem diversos formatos e variam de acordo com a diagramação da capa.

Em algumas ocasiões, um dos teasers pode se sobressair em relação aos demais (de acordo com sua revelância editorial) e ter fotografia. Esses casos são jogos secundários ou matérias envolvendo personagens de forte apelo ao público.

Essa é a estrutura padrão da capa do *Lance!*. A única variação que ocorre está no formato dela. Em dias de grande volume de material relevante, a capa se torna dupla e passa a ter orientação horizontal. Nesse caso, a estrutura permanece a mesma, mas há algumas alterações. A logomarca do jornal, por exemplo, aumenta de tamanho. Já os teasers crescem e passam a ter chapéu e fotografia obrigatórios.

4.2 Páginas fixas

O *Lance!* possui algumas páginas que são encontradas em todas as suas edições, com a mesma programação visual mas conteúdo variado. Algumas não são diárias, mas possuem periodicidade definida (em geral, semanal). Nessas páginas, são encontradas as informações necessárias diariamente, como editorial e programação da TV. No entanto, o projeto gráfico do *Lance!* agregou a essas informações conteúdos informativos ou opinativos que seguem o noticiário factual e mudam dia-a-dia.

As páginas 2 e 3 de um jornal diário, em geral, reúnem pouco ou nenhum conteúdo factual. Elas são compostas por peças com materiais frios ou opinativos. É comum essas páginas abrigarem o editorial do jornal, colunas de opinião e seção de cartas dos leitores. O conteúdo mais factual presente são chamadas de outras matérias secundárias, que não foram citadas na capa do diário.

No *Lance!*, a estrutura dessas páginas é diferente (ver Anexo VI). A página 2 é dividida ao meio. Na parte superior, há uma coluna chamada “De Prima”. Nela, há pequenas notas e duas principais com fotografias. As notas menores seguem a estrutura gráfica das matérias comuns do resto do jornal. Uma das notas com foto possui a mesma estrutura, mas é colocada sobre um fundo preto e a cor do texto é invertida, de preto para branco (negativo). Na outra nota principal, o padrão é utilizar uma foto recortada. O texto segue o padrão dos olhos das matérias (fonte em negrito e azul). A “De Prima” não é publicada apenas no domingo.

Na outra metade da página 2, a diagramação é padrão: há um editorial, que simula um e-mail enviado por algum dos editores do *Lance!*; uma peça de meio módulo de largura chamada “Sobe e Desce”, um infográfico, uma enquete e uma peça de remissão para o Lancenet!.

Na página 3, a estrutura também é padrão. Há uma charge de oito módulos de largura por quatro de altura, uma coluna de opinião (“Papo com...”), uma lista com as notícias mais lidas do Lancenet! e uma fotografia.

A principal diferença dessas páginas em relação às dos demais jornais diários é a ausência de espaço para o leitor expressar suas opiniões. O projeto gráfico do *Lance!* não possui um espaço fixo e exclusivo para isso. Isso porque existem pequenas peças espalhadas por todas as editorias em que há opiniões dos leitores. Ao invés de concentrar todas em um único espaço, elas são distribuídas ao longo da edição de acordo com os assuntos de cada editoria.

Outra característica diferente é a presença de informações factuais já na segunda página do jornal. Em geral, as primeiras páginas dos jornais são destinadas a artigos opinativos (também presentes no *Lance!*).

A proposta do projeto gráfico do *Lance!* é dar ritmo à leitura combinando elementos como opinião (editorial e do leitor) e informação ao longo de toda a edição. Assim como muitos outros pontos, este também exige cuidado. Essa combinação deve ser bem pensada para evitar problemas como redundância ou mistura de assuntos.

As outras páginas fixas estão no fim do jornal. Uma delas reúne a parte de diversão (cruzadas, sudoku e quiz), programação da TV e expediente (ver Anexo VII). A diagramação é simples. A programação de TV, que pode ocupar de 1/3 da página até uma e meia (sexta-feira, quando é incluída a programação de todo fim de semana), é dividida em duas partes. Há uma lista com os programas e um box cinza com os destaques, acompanhados de fotografias. O destaque principal é colocado em um box amarelo, com uma imagem maior.

As últimas duas páginas são compostas por tabelas com resultados de campeonatos de todo o mundo (ver Anexo VIII). As tabelas possuem um desenho especial, feito especialmente para tal. A primeira página possui resultados de campeonatos de futebol do Brasil. Para separá-los, cada um deles possui uma cor diferente em suas bordas e títulos. Não há excesso de combinações de cores, já que, a cada edição, aparecem no máximo quatro delas e os tons escolhidos são suaves.

Na outra página, estão os resultados de campeonatos de outros países e de outros esportes. A diagramação é limpa e as competições são divididas com espaços e títulos azuis. Isso acontece devido ao impacto da grande quantidade de informação textual, que fica ainda mais pesada por conta da ausência de imagens. A solução é eficiente, já que deixa espaços em branco e alivia a carga de texto.

Outra página fixa é a última de cada edição (com exceção de segunda-feira, quando a capa é dupla), em que há uma coluna opinativa de uma página (ver Anexo IX). Ela determina o padrão das demais colunas principais de opinião do projeto gráfico do *Lance!*. A estrutura dela é dividida em duas partes: o texto principal (acompanhado por chapéu e título), que pode ter até três colunas, dependendo de tamanho e posição da ilustração (em geral, uma charge); e três notas no rodapé da coluna, separadas por títulos em negrito e azul.

A última página contém ainda três peças obrigatórias. Uma delas são as “Figurinhas do Tempo”. Um box cinza com pequenas fotografias, recordando

momentos da história do esporte. Outra são as “Boladas”. A peça segue o mesmo modelo das frases encontradas nas matérias do jornal, mas possuem foto e também estão colocadas em um box cinza.

Por fim, o rodapé da página possui uma peça chamada “Para depois do Lance!”. A peça é composta por um box amarelo com uma imagem e chamadas referentes a conteúdos do Lancenet!. As chamadas, no entanto, fogem do padrão no tamanho da tipografia, sendo um pouco maior que o normal. A estratégia é utilizada para tentar se destacar na página. No entanto, a pobreza visual e a simplicidade da peça tiram o valor daquelas informações. Além disso, a concorrência na página é vencida pelas ilustrações, sempre bem trabalhadas.

4.3 Clubes

As editorias de clubes são consideradas as mais importantes do *Lance!*. Por ser o jornal do torcedor, os times de coração são mais lidos e, por isso, merecem atenção destacada na diagramação de suas páginas. Tanto que não é recomendada a utilização de modelos prontos na composição das páginas, principalmente nas matérias principais (páginas rompedoras).

As páginas de clubes são divididas em três partes: duas obrigatórias – matéria principal (e peças complementares) e agência – e outra opcional (matérias secundárias). As combinações dessa divisão ocorrem de acordo com o espaço disponível para o clube e a força da matéria principal (ver Anexo X).

Se a matéria de abertura do clube for considerada forte, ela normalmente será dupla. Neste caso, normalmente se utiliza imagens grandes, com altura de 1/2 a 2/3 da página. A página pode ser ilustrada com fotografia ou infografias, de acordo com a demanda da matéria. Em uma página dupla, as imagens só são reduzidas a espaços menores em caso excepcionais. O objetivo é não apenas ilustrar a matéria, mas aliviar o peso do texto.

Os títulos podem até ocupar as duas páginas, preferencialmente quando as páginas forem centrais. No entanto, é comum fugir à regra, mesmo dificultando a leitura. Uma solução para evitar isso é a aplicação de títulos sobre a imagem, o que pode acontecer em uma única página.

Existem algumas regras para este tipo de aplicação: o fundo da imagem onde o texto será aplicado precisa ser uniforme e “liso”, não é permitido utilizar o recurso sobre imagens de pessoas, o texto não pode criar redundância na combinação com a

imagem (por exemplo, o título não pode separar dois jogadores que estão na mesma fotografia).

O texto da matéria de abertura deve acompanhar a imagem e seu tamanho varia de acordo com a necessidade. As demais informações devem ser distribuídas em peças menores espalhadas pelo resto da página dupla. Algumas das mais utilizadas são “Bate-bola”, “Apuntes”, “Número”, “Na lata!”, “Coordenada” e “Flash”.

A recomendação gráfica do *Lance!* é que, quanto maior o espaço de uma matéria, mais fragmentada ela fique. Por um lado, é uma forma de aliviar a leitura. Por outro, no entanto, é um sério risco de redundância na página. A distribuição das informações precisa ser bem definida para que peças desnecessárias não sejam colocadas durante o processo de diagramação.

Quando a matéria principal não é relevante o bastante para merecer página dupla, ela deve ser distribuída em uma única. O espaço reduzido faz com que a imagem perca espaço, ocupando, no máximo, meia página. A variação de peças deve continuar, mas em menor número.

Há casos também em que a matéria principal sequer ocupa uma página inteira. Este tipo de utilização, no entanto, não é recomendado, já que desvaloriza a matéria principal. Ao colocar duas matérias de tamanhos semelhantes lado a lado, ocorre uma concorrência na hierarquização das informações da página.

A segunda parte das páginas de clubes são as matérias secundárias. Elas são informações separadas da matéria principal, mas de relevância o bastante para não ser apenas uma nota de agência. Sua incidência é opcional, de acordo com a demanda das informações. Elas podem ocupar até meia página e são compostas como uma pequena matéria principal. Em geral, possui fotografia e algumas peças complementares, como flash ou quadro memória. Seu encaixe pode acontecer mesmo na página dupla onde está a matéria principal ou em uma segunda, que dividirá com a agência.

A agência é parte obrigatória dos clubes, ocupando, pelo menos, meia página. Como suas peças são todas pequenas, sua composição na página pode ocorrer de diversas maneiras (vertical, horizontal, página inteira). A agência é a última etapa da diagramação das páginas de clubes. Pode-se dizer que ela ocupa o “espaço restante” após a inclusão da matéria principal e, se necessário, das secundárias. Ela pode aparecer na mesma página da principal, pode dividir uma com as secundárias ou até mesmo ter uma só para ela.

As exceções ao padrão citado acima acontecem nos dias pós-jogo. Nessas ocasiões, existe outra configuração básica para as páginas de clube, que são obrigatoriamente duplas. O destaque para a fotografia permanece, ocupando pelo menos meia página. Os títulos são, na maior parte dos casos, aplicados sobre a imagem. A matéria principal passa a ser uma visão de jogo, com características diferentes (possui fio grosso cinza em torno do texto e foto do repórter).

Além disso, são incluídas algumas peças presentes apenas em páginas de jogos. São elas: “Ficha de jogo” (“Completa”), “Atuações” (as fotos são obrigatórias em pelo menos um dos clubes), “Lance a lance” e “Cinelance!”.

As páginas de clubes nos dias pós-jogos são completadas com pelo menos uma página formada por matérias secundárias. Em jogos principais, é incluída também uma galeria de fotos, que pode ocupar de 1/3 da página até uma inteira. Nesses dias também não há agência nos clubes.

4.4 Outras editorias

As demais editorias do *Lance!* possuem composições similares. A de Futebol Internacional possui número de páginas variável, indo de uma a cinco por edição (ver Anexo XI). Independentemente da quantidade de páginas, é obrigatória a presença de agência. O tamanho da agência pode chegar até meia página.

O resto da página deve ser diagramado com uma matéria principal e outras secundárias. No entanto, devido ao grande volume de conteúdo e o pouco espaço disponível para a editoria, muitas vezes a página é diagramada praticamente com duas matérias principais e outras secundárias. Isso causa problemas na hierarquização das informações da página: as matérias parecem ter o mesmo valor, que, pelo pouco espaço, por si só já é baixo.

Além das matérias e da agência, a editoria de Futebol Internacional ainda possui uma coluna especial publicada duas vezes por semana. Sua diagramação é vertical, ocupando 1/3 da página. A coluna possuía uma versão no lançamento do novo projeto gráfico do *Lance!* que foi modificada após cerca de um ano. Mudanças desse tipo são naturais, já que deve prevalecer

Em sua versão original, a coluna era apenas mais uma agência, dividida em notas (um principal e outras secundárias) com informações factuais. Para se diferenciar e ter maior destaque, a coluna passou por uma evolução. Duas peças foram criadas com base em elementos já existentes no projeto gráfico. Uma foi a nota de abertura da

coluna. Ela passou a ser uma entrevista (nos moldes de um “Bate-Bola”) com uma foto, um mapa apontando em que país atua o entrevistado e uma tabela com informações sobre ele.

A outra peça adaptada foi uma espécie de infografia, com alguma imagem (data de calendário ou escudo de um clube, por exemplo) e informações sobre ela ao lado. Além dessas peças, a coluna conta ainda com algumas notas factuais, que seguem formato das notas de agência (com chapéu, título e texto).

A editoria de Futebol Brasileiro segue as características acima, mas possui problemas no processo de edição que pouco a diferencia das demais em algumas edições. É comum, por exemplo, a ausência de agência. Isso faz com que muito conteúdo factual, ainda que seja apenas para registro, fique fora das edições.

Outro problema é a coluna de Futebol Brasileiro, que deveria passar pelo mesmo processo de evolução que modificou a de Futebol Internacional. No entanto, ela continua nos mesmos moldes do projeto original, apenas com notas factuais.

A editoria restante, Poliesportivo, cobre todas as outras modalidades esportivas. Os princípios de diagramação e sua estrutura seguem a das duas editorias já citadas. A diferença está nas colunas, que são diárias, sempre com um assunto diferente. A composição delas é uma versão reduzida das colunas semanais que ocupam a última página do jornal. Elas possuem um texto de abertura acompanhado por uma fotografia. No pé, são distribuídas algumas notas ou alguma infografia (na coluna de surfe, por exemplo, há a previsão de ondas para o fim de semana).

Um problema da editoria é o excesso de conteúdo para o pequeno espaço disponível. Para cobrir todo o material factual, muitas vezes a edição apela para grandes agências, que podem ocupar até uma página inteira. Além de desvalorizar as informações, isso cria páginas sem graça. O fundo cinza das agências presente em uma página inteira entra em choque com as demais páginas do jornal, que possuem grandes imagens e variedade de cores.

A situação fica ainda pior quando a agência divide página com alguma coluna. Nesse caso, não apenas a informação factual é desvalorizada, mas também o conteúdo opinativo da coluna.

5. CONCORRENTES

O novo projeto gráfico do *Lance!* foi desenvolvido com base na sua própria experiência, após dez anos de estudo do projeto anterior, e também na observação de concorrentes. No entanto, o único produto similar disponível no mercado brasileiro é o *Jornal dos Sports*. Isso obrigou o *Lance!* a avaliar produtos no exterior para buscar elementos que pudessem ajudar em seu novo projeto gráfico. O escolhido neste projeto é o *Marca*, da Espanha.

Como será apresentado a seguir, os três jornais possuem características bem distintas. Apesar de alguns pontos em comum, eles seguem correntes de raciocínio diferentes. A mais próxima do *Lance!* é a do *Jornal dos Sports*. Apesar da preocupação em desenvolver peças e elementos gráficos, o projeto visual do *JS* peca pela simplicidade e o deixa distante das características do *Lance!*.

Em relação ao *Marca*, as propostas gráficas são bastante distintas. Os espanhóis seguem uma corrente que ainda sobrepõe o valor do conteúdo textual sobre o do gráfico. No entanto, há elementos que podem ser aproveitados como exemplos e são muito bem explorados pelo *Marca*, como será visto a seguir.

5.1 Jornal dos Sports

O *Jornal dos Sports* nasceu nos anos 1930 e foi primeiro diário exclusivamente dedicado a esportes no Brasil. Atualmente, é o único concorrente do *Lance!* no Brasil. Apesar de tradicional, ele perdeu mercado por conta, em parte, da demora para atualizar seus valores – entre eles os gráficos. Enquanto o *Lance!* desde seu projeto original buscou uma apresentação visual diferenciada, o *Jornal dos Sports* relutou em passar por modificações.

A reforma gráfica que abandonou algumas de suas características clássicas (como a cor rosa de suas páginas) para se modernizar para se modernizar aconteceu apenas em 2006. Neste momento, no entanto, o jornal já passava por forte crise financeira e problemas editoriais. Sem opções para voltar a crescer no mercado, o *Jornal dos Sports* preparou uma reformulação gráfica em curto prazo.

O objetivo, no entanto, foi apenas parcialmente alcançado, já que o projeto desenvolvido possui vários problemas. Um deles é o formato. Quando passou pela reforma, o *Jornal dos Sports* deveria ter abandonado o formato padrão para adotar o tablóide, utilizado pela grande maioria dos diários esportivos do mundo.

O formato tablóide atende melhor às necessidades deste tipo de publicação. Além de facilitar a leitura (os diários esportivos brasileiros são consumidos por boa parte de seus leitores em transportes públicos), ele permite agrupar melhor os elementos gráficos, dando a eles maior unidade.

O segundo ponto a ser analisado é a capa, que possui estrutura padrão – mais um defeito do projeto gráfico do jornal. O modelo engessado utilizado para a primeira página cria pouca diferenciação entre cada edição. É preciso observar detalhes para comparar capas de dias diferentes. Isso limita consideravelmente os recursos para criar capas diferenciadas, que fariam o produto se destacar dos demais.

O cabeçalho ocupa todo o topo da página, com logomarca do jornal. A manchete está logo abaixo, sempre com uma tipografia grande ocupando uma faixa horizontal da página. A fotografia vai logo abaixo e pode ocupar até metade da página. Essa configuração faz com que a imagem fique desvalorizada em relação à manchete (principalmente com o jornal dobrado, nas bancas). Além disso, as fotografias são apenas complemento do texto e, dificilmente, possuem uma mensagem forte o bastante para se sobrepor ao texto da manchete.

Além da manchete, a capa também contém teasers para outras matérias. Na configuração da página, há sempre dois teasers principais, com fotografia e texto aplicado sobre a imagem. Esta aplicação, no entanto, com frequência é mal feita, sobre um fundo não apropriado. A aplicação de textos sobre imagem deve acontecer, de preferência, em um fundo com alguma cor chapada, para destacar a tipografia. Em outros casos, a solução pode ser utilizar uma tipografia em negrito e com uma forte sombra. Nenhum dos dois princípios, no entanto, são respeitados. Há ainda outras duas chamadas secundárias, apenas com texto.

As páginas internas possuem diagramação limpa e simples. No entanto, apesar de poderem ser positivas em outras situações, essas características prejudicam o projeto gráfico do jornal. Isso porque são aplicadas em um projeto extremamente simples, que fica mais esvaziado.

As matérias são divididas em principais e secundárias, estas sem distinção. As principais possuem título, subtítulo, texto da matéria e imagem. As secundárias possuem apenas título e texto, com poucas acompanhadas por fotografias.

Os títulos nunca são aplicados sobre a imagem, o que, mais uma vez, limita os recursos para montar uma página. Além disso, a linguagem fotográfica é a mesma da capa. Não é um recurso bem explorado, já que dificilmente transmite uma mensagem

além da mera representação do título da matéria. As imagens até aparecem em bom número e possuem destaque na página. No entanto, são apenas representativas.

As páginas possuem muito volume de texto espalhado por poucas peças. Isso faz com que a página fique pesada, principalmente as em preto e branco (apenas as duas primeiras e as duas últimas páginas do jornal são impressas em quatro cores). A hierarquização das informações também fica comprometida, já que as peças secundárias possuem tamanho semelhante e utilizam mesma tipografia.

O projeto gráfico até possui peças auxiliares para quebrar o ritmo do texto e aliviar o peso da página. No entanto, ainda assim o volume de texto é muito grande e pouco afetado por essas peças. Além disso, elas existem em pequeno número e são pouco utilizadas. Isso faz até com que elas possam ser estranhadas pelo leitor, que não convive com elas com a devida frequência.

A diagramação das páginas é muito parecida. Isso atrapalha a diferenciação entre as editorias. Assim, o jornal parece uma grande massa com uma única editoria. O leitor precisa de esforço, ainda que mínimo, para compreender em qual editoria ele está – justamente o contrário do que deve acontecer. No *Lance!*, por exemplo, cores, escudos e fotografias bem exploradas permitem uma absorção quase que imediata de qual editoria é aquela.

A confusão na hierarquização da página também acontece no jornal como um todo. Informações que deveriam ser colocadas em páginas fixas no início ou no fim do jornal são espalhadas e combinadas sem organização. Há uma página, por exemplo, chamada “JS na História”. Ela relembra informações de anos atrás, mas, ao mesmo tempo, possui colunas de opinião e o expediente do jornal. À primeira vista, não se sabe se as colunas também são sobre fatos do passado ou mesmo se o expediente é atual.

As tabelas com resultados de jogos também são espalhadas de forma aleatória no jornal. Esse tipo de informação é bastante procurado pelo leitor, que, no entanto, precisa correr toda a edição para encontrá-la.

Em comparação com o *Lance!*, o *Jornal dos Sports* possui um projeto gráfico muito mais simples. Isso poderia significar limitar os recursos visuais para evitar problemas na diagramação das páginas. No entanto, não é o que acontece. Ainda assim existem problemas na hierarquização das páginas e na utilização de recursos que poderiam dar algum destaque para o jornal, como uma linguagem fotográfica diferenciada.

Ao contrário do *Lance!*, o *Jornal dos Sports* não possui nenhum destaque visual. As capas do *Lance!* são o chamariz para o leitor, com cores, imagens e títulos fortes. O *Jornal dos Sports* aposta em um título sem aplicação sobre imagem e fotografias apenas representativas, com pouco apelo gráfico.

5.2 Marca

Marca é o diário esportivo mais antigo da Espanha. Durante muito tempo, no entanto, foi uma espécie de diário oficial dos esportes no tempo em que o general Franco ditava as regras da vida espanhola. Diário que, de tão caracterizado como jornal oficial da ditadura, não vendia mais do que mil exemplares quando foi comprado por grupo editorial espanhol, no início dos anos 1990.

Foi quando passou por reforma gráfica e editorial, se tornando o maior jornal esportivo da Europa. Em 1996, o *Marca* já vendia 450 mil exemplares por dia. A reforma voltou a se repetir por algumas oportunidades até chegar aos moldes atuais.

O *Marca* possui características bem distintas do *Lance!*. O jornalismo esportivo é tratado com mais objetividade, tanto em seu conteúdo quanto em seu projeto gráfico. Visualmente isso significa uma programação simples, que valoriza a informação através do texto, e não da imagem.

O projeto gráfico do *Marca* segue mais os princípios de um jornal diário comum do Brasil. As páginas internas são bastante simples, com poucas peças gráficas. A base do jornal é formada por matérias principais, secundárias, coordenadas e flashes. Os textos são grandes e, ao contrário do *Lance!*, agrupados em um número pequeno de peças. Isso faz com que o conteúdo textual tenha peso na página similar ao das imagens. Assim, fotografias e infografias se tornam secundários na programação visual.

Em relação à utilização de cores, o projeto gráfico do *Marca* também é mais comedido. As peças de texto (com exceção do flash, que possui fundo bege) possuem apenas duas cores: preto e cinza (presente apenas no subtítulo). Tons mais vivos (como vermelho, laranja e azul) são utilizados apenas em topos e rodapés das páginas, para diferenciação das editoriais.

O branco também é bastante valorizado. As estrelinhas e os espaços entre as peças do jornal são grandes, permitindo uma leitura confortável. É uma forma de reduzir o impacto do grande volume de texto na página.

Em outras circunstâncias, o branco também ajuda a leitura. É o caso das tabelas de resultados do jornal. Há bastante espaço entre os elementos das tabelas principais,

dando clareza e hierarquia às informações apresentadas. Em algumas tabelas principais, há inclusive a inclusão de elementos gráficos que agregam valor à página, como simulações 3D de estádios.

Essas características vão de encontro às do *Lance!*. O *Marca* segue uma linha mais próxima dos jornais diários. Seu projeto gráfico é pensado mais no conforto para a leitura, recorrendo a estrutura simples. A simplicidade, no entanto, em alguns momentos atrapalha. Por exemplo, não há variação de fontes em títulos na mesma página. Isso faz com que a massa de texto se torne homogênea demais, deixando de destacar determinados elementos da página.

Como o texto é valorizado e há poucos recursos gráficos, as páginas são todas muito parecidas entre si. Isso o caracteriza como apenas mais um jornal, sem fortes características visuais que possam o diferenciar.

Os poucos elementos gráficos de destaque são ilustrações em 3D que simulam lances de jogo. A qualidade da infografia é muito boa. Este tipo de ilustração poderia ser utilizado pelo diário espanhol em outras circunstâncias, como fichas de apresentação de jogos – como explorado de maneira semelhante pelo *Lance!* nos “Campinhos”.

O projeto gráfico do *Marca* pode também ser considerado ultrapassado por aproveitar pouco o espaço do jornal para divulgar os outros braços da empresa, como a Rádio Marca e o site do jornal. O diário espanhol possui muito mais recursos em outras mídias que o *Lance!*, mas promove pouca integração entre eles. No jornal, é rara a incidência de qualquer tipo de remissão para o site do *Marca*, que, ainda assim, acontece através de um único tipo de peça gráfica.

Ao contrário do *Lance!*, que distribui comentários dos leitores enviados através do Lancenet! ao longo de toda a edição, o *Marca* segue o padrão de interação com o público: uma seção de cartas nas últimas páginas do jornal. Além de limitar a participação do leitor, a medida restringe os tópicos e assuntos comentados.

A maior semelhança entre os projetos gráficos de *Lance!* e *Marca* são as capas. Este é ponto forte do diário espanhol, segundo explica Vieira:

Na Espanha, a imprensa esportiva se destaca pela criatividade das capas. É um diferencial muito grande. Por outro lado, as páginas internas são mais diferentes das do *Lance!*, até mais conservadoras.

Os princípios são os mesmos: uma grande manchete bem ilustrada com pequenos teasers distribuídos pela primeira página. A única diferença está na forma dos teasers. Enquanto o *Lance!* utiliza um formato modular quase padrão, o *Marca* os coloca de maneiras variadas (topo da página, pequenas chamadas sob a manchete, chamada com foto ao lado da logomarca do jornal etc.).

Os dois jornais ainda possuem outros elementos em comum. As colunas de opinião deles, por exemplo, possuem estrutura bem semelhante, principalmente as diagramadas em uma tripa vertical nas páginas interiores dos jornais.

Além disso, algumas peças têm mesma função em ambos os diários. Como a “Visão de Jogo” do *Lance!*, que no *Marca* é chamada de “La Crónica”. No jornal espanhol, no entanto, o espaço destinado para o texto é muito maior que no brasileiro – como mais um exemplo da valorização do texto por parte deles.

As diferenças entre *Lance!* e *Marca* também estão nas estruturas dos dois jornais. O *Lance!* abre suas edições com duas páginas fixas, em que são apresentadas informações factuais, infográficos, charge e uma coluna de opinião. É o padrão na maioria dos diários – esportivos ou não – ter páginas fixas antes da introdução do conteúdo diário.

O *Marca*, no entanto, abre suas edições com matérias. O conteúdo que deveria aparecer nas primeiras páginas do jornal é distribuído ao longo da edição, se concentrando nas páginas finais. Nelas que estão informações como programação da TV, charge, expediente, editorial, seção de cartas dos leitores etc.

Em resumo, o projeto gráfico do *Marca* possui uma entrada atraente visualmente, com uma capa bem ilustrada e chamativa. No entanto, suas páginas internas decepcionam pela simplicidade. Apesar de haver organização das informações, faltam elementos gráficos e tipográficos que diferenciem as páginas entre si e até mesmo elementos em uma mesma página.

6. CONCLUSÃO

Apesar de dez anos de experiência no mercado, o *Lance!* teve preocupação em buscar informações no Brasil e no exterior para desenvolver seu novo projeto gráfico. Não apenas pela falta de referências nacionais no ramo, mas também pela complexidade do tema que é o esporte.

Após uma experiência bem-sucedida em seu projeto gráfico anterior, o *Lance!* buscou de duas maneiras os atalhos para a reformulação. Primeiro, foi direto ao seu consumidor para compreender que rumos o jornalismo esportivo diário indicava tomar, principalmente por conta da influência dos meios digitais.

Depois, voltou ao exterior para buscar novas referências de sucesso. O diário adaptou, com sucesso, o modelo dos jornais esportivos europeus. O *Lance!* importou valores como a necessidade de integração das mídias do veículo, principalmente através do produto impresso. A apreensão foi além do que é visto em seus concorrentes, com forte presença dos leitores nas páginas do jornal e ênfase na exploração de seus recursos midiáticos.

Além disso, o *Lance!* buscou maneiras de aprimorar seu projeto gráfico com sua própria experiência anterior. O balanço do projeto anterior, aliado a uma aprofundada pesquisa mercadológica, apontou para uma direção nova no jornalismo diário brasileiro. O *Lance!* mais uma vez assumiu a condição de pioneiro ao determinar uma nova maneira de hierarquizar e distribuir as informações.

A utilização de grande número de peças gráficas criou um novo modelo na arquitetura do conteúdo. O *Lance!* desenvolveu um sistema semelhante ao da web, em que as informações são divididas em pequenas porções, complementadas por ricos recursos gráficos. A estratégia de distribuir o máximo de informação no mínimo de espaço possível agradou ao leitor, cujo perfil aponta para rejeição a textos longos e pouco ilustrados graficamente.

A inovação chegou a causar problemas de ambos os lados: na redação e nas ruas. Um novo modelo organizacional das informações bateu de frente com uma redação ainda pouco preparada, que, um ano após a mudança, ainda se adapta para buscar o acerto na escolha e combinação das peças gráficas. Entre os leitores, houve a rejeição inicial presente em qualquer inovação.

Por outro lado, o processo de adaptação do público foi rápido, mesmo com as dificuldades na redação. A aceitação já aponta, inclusive, para um novo processo de

fidelização que deve ampliar a faixa etária dos leitores do diário dentro dos próximos anos.

Na redação, quem conseguiu se adaptar está à frente da concorrência por, como o *Lance!*, seguir um caminho inevitável para toda a imprensa, mas ainda pouco percorrido.

Em relação aos seus concorrentes, o *Lance!* demonstrou estar à frente. No Brasil, por conta da falta deles. No exterior, pela capacidade de rápida absorção e adaptação dos elementos gráficos. Isso resultou em um projeto de vanguarda, pioneiro e referência em todo o mundo.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRINGHURST, Robert. *Elementos do estilo tipográfico - versão 3.0*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

COELHO, Paulo Vinícius. *Jornalismo Esportivo*. São Paulo: Contexto, 2003.

DENIS, Rafael Cardoso. *Uma introdução à história do design*; São Paulo: Edgard Blücher, 2000.

DIZARD Jr., Wilson. *A Nova Mídia - A Comunicação de Massa na Era da Informação*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

FERREIRA JÚNIOR, José. *Capas de jornal :a primeira imagem e o espaço gráfico visual*. São Paulo : SENAC, 2003.

GARCIA, Mario. *Diseño y Remodelacion de Periodicos*. Pamplona: Grafinasa, 1984.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens – o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1980.

KEENE, Martin. *Fotojornalismo: guia profissional*. Lisboa: Dinalivro, 2002.

LAREQUI, Jesus Canga. *El diseño periodístico en Prensa Diária*. Barcelona: Tesys, 1994.

LEVER, Janet. *A loucura do futebol*. São Paulo: Record, 1983.

MESSA, Fábio de Carvalho. *Jornalismo esportivo não é só entretenimento*. VIII Fórum Nacional de Professores de Jornalismo, 2005.

NOBLAT, Ricardo. *A arte de fazer um jornal diário*. São Paulo: Contexto, 2003.

SAMARA, Timothy. *Grid: construção e desconstrução*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

VILLAS-BOAS, André. *O que é - e o que nunca foi - design gráfico*. RJ: 2AB, 2000.

Websites

JORNAL DOS SPORTS

<http://www.js.com.br>

LA GAZZETTA DELLO SPORT

<http://www.gazzetta.it>

LANCENET

<http://www.lancenet.com.br>

MARCA

<http://www.marca.com>

O GLOBO

<http://www.oglobo.com.br>

OLÉ

<http://www.ole.clarin.com>

8. ANEXOS

Anexo I – Exemplo de capa do projeto gráfico anterior



RIO 2007

CLÉBER MENDES

LANCE! www.lance.com.br

Dom 25 de julho

Maratona Aquática/Taekwondo

9A

Após mais de duas horas de prova, centésimos roubam o ouro de Poliana Okimoto, que não tem lugar onde treinar

Plínio Rocha. RIO

Emoções distintas marcaram o dia de ontem de Poliana Okimoto. A nadadora, de 23 anos, conquistou a medalha de prata na prova de maratona aquática, de 10 km, na Praia de Copacabana, perdendo o lugar mais alto do pódio para a americana Chloe Sutton, 15, na batida de mão. A brasileira registrou o tempo de 2h13min48, apenas oito centésimos atrás da rival.

Por isso, e pela recepção que teve do público na areia, Poliana chorou. Admitiu ter errado na chegada, disse que uma onda a atrapalhou na hora decisiva, mas que estava orgulhosa por ter conquistado a primeira medalha do país no Pan do Rio.

Minutos mais tarde, porém, o ânimo mudou. Okimoto revelou que não terá mais lugar para treinar

Quem é ela

POLIANA OKIMOTO

Prata na maratona aquática

Data e local de nascimento: 8/3/1983, em São Paulo (SP)

Altura e peso: 1,64m e 51kg

Conquistas: prata no Mundial de Nápoles-2006 nos 5km e 10km.

diariamente. Morando em Santos, o centro esportivo da Unimonte, onde fica a piscina em que faz sua rotina, será aterrado. O motivo: o terreno, que era alugado, foi vendido a empresários que vão construir um shopping de automóveis no local.

A atleta fez um pedido ao prefeito da cidade do litoral paulista, João Paulo Tavares Papa (PMDB-SP), que intervenha no assunto e impeça que o centro seja demolido.

– No mesmo dia em que ganhou essa medalha para o Brasil, sofro com uma imensa tristeza por saber que não tenho mais onde treinar. Não sei o que fazer, para onde ir. Apelo para que o prefeito de Santos não deixe que isso aconteça – disse a nadadora, que também irá disputar os 800m livre nas provas de natação do Pan, na próxima semana.

Além de Okimoto, seu marido e técnico, Ricardo Cintra, estava indignado com a questão. Foi ele, inclusive, que sinalizou para a atleta, durante entrevista após a prova, para que ela fizesse o apelo ao prefeito para que a piscina fosse mantida.

– Estão acabando com um centro de treinamento que atende a muitos atletas, não só da natação, mas também do triatlo. Isso é uma tremenda falta de respeito. Agora, estamos sem rumo – disparou.

EMOÇÃO
Poliana chora na chegada da maratona

A aposta da
Na edição previa do Pan, especialistas previam duas medalhas para o Brasil na maratona. Uma, porém, de ouro

Família festeja o bronze com Allan

David Abramovitz. RIO

O baiano, de 18 anos, fez 2h03min537 e terminou a maratona aquática em terceiro. Os americanos Fran Crippen, de 23, e Charles Peterson, de 19, ficaram em primeiro e segundo, respectivamente. Camo foi recepcionado na areia pela família. O pai, que pôe dinheiro do bolso para ajudar o filho a bancar os custos de sua preparação e competições, mandou confeccionar 300 camisas de apoio ao rebento.

– Saber que eles estavam torcendo por mim me deu forças. E ainda teve gente que ficou em Salvador, sem condições de viajar para o Rio – disse o nadador.

A entrega das medalhas, ontem, seria feita pelo presidente Lula, mas ele voltou para Brasília após a cerimônia de abertura.

Por um triz!

Arbitragem sem moral no Pan

Quase todos os lutadores que disputaram ontem o taekwondo criticaram a arbitragem do Pan-Americano. Até o campeão da categoria até 58kg, Gabriel Mercedes, da República Dominicana, soltou overbo.

– Foi uma final dura. Mas poderia ter sido mais fácil, já que eu fiz pontos não marcados – disse o atleta, que teve três pontos descontados na decisão.

O brasileiro também chiu:

– O Brasil sempre é prejudicado. Eu poderia ter vencido.

Adeus. Na outra categoria disputada ontem, a brasileira Valdirene Ferreira (categoria até 49kg) perdeu na estreia para Laura Lopez (ARG) e anunciou aos 33 anos que o Pan foi a sua última competição internacional.

Márcio Wenceslau deixa escapar ouro no taekwondo e fica com a prata, que poderia ter sido do irmão dele

David Abramovitz. RIO

Márcio Wenceslau ganhou ontem para o Brasil a medalha de prata no taekwondo. Por pouco, o ouro escapou de suas mãos. Ele conseguiu empatar uma final que parecia perdida, levar o embate para a prorrogação e perder apenas na decisão dos juizes para Gabriel Mercedes, da República Dominicana.

A história acima também poderia ter sido protagonizada por Marcel Wenceslau, lutador como o irmão medelista no Pan do Rio.

Desde 1999, os dois fazem um revezamento na condição de titular da Seleção Brasileira na categoria até 58kg. Márcio, de 27 anos, além do vice-campeão do Pan, também foi vice-campeão mundial em 2005. Já Marcel, de 26 anos, foi medalha de bronze no último Mundial,

Quem é ele

MÁRCIO WENCESLAU

Prata no taekwondo

Data e local de nascimento: 20/3/80, em São Paulo (SP)

Principais resultados: vice-campeão mundial em 2005 e medalha de prata no Rio-2007.

disputado em maio, na China, e representante do país na Olimpíada de Atenas, em 2004.

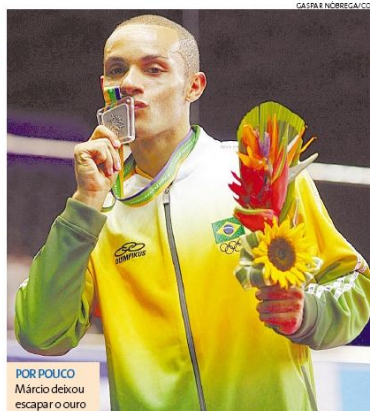
– Eu ganhei essa medalha e o meu irmão tem bastante participação nela. Sempre vemos quem está melhor e decidimos qual dos dois vai participar da próxima competição – disse Márcio, que ontem ficou muito perto de ser o primeiro brasileiro a conquistar uma medalha de ouro nos Jogos do Rio.

Técnico da Seleção, Carlos Negrão comemorou a riqueza da árvore genealógica da família Wenceslau e confirmou o pacto entre os irmãos para decidir quem representará o Brasil na categoria mosca.

– Para esse Pan, eles conversaram e decidiram que o Márcio estava melhor. Qualquer um deles pode conquistar medalhas para o Brasil. Assim, nós deixamos eles tomarem a decisão – comentou Negrão.

Na arquibancada do Riocentro, o irmão preterido no Pan comandou a torcida, que em algumas horas aprendeu a gostar do taekwondo, mesmo sem saber as regras do esporte de origem coreana.

– Quando eu acertava um golpe, sentia a torcida comemorando como se fosse um gol do Ronaldinho. Eu acho que consegui cativar o público – celebrou Márcio.



POR POUCO
Márcio deixou escapar o ouro

CASTALY/NÓRREGA/CORBIS

30

Tênis

LANÇEI QUARTA-FEIRA, 2 DE JULHO DE 2008 www.lance.com.br



SURPRESA SOLIDÁRIA

Por uma boa causa

Jie Zheng chega às semifinais de Wimbledon e quer ajudar vítimas de terremoto



MÚLTIPO
reporterpol@lance.com.br

Até a atual temporada, nenhum tenista nascido na China havia chegado à final de Wimbledon. Mas o sofrimento por uma catástrofe ocorrida em sua cidade serviu como motivação e a pequena Jie Zheng (133ª do ranking mundial), de 1,64m, desbancou favoritas e chega como surpresa na semifinal do Grand Slam, em que amanhã enfrenta a americana Serena Williams (6ª).

Em 12 de maio, um terremoto matou 70 mil pessoas e deixou cinco milhões de desabrigados na província de Sichuan, localizada na cidade de Cheng Du, onde Zheng nasceu e vive com a sua família.

É ruim ver notícias do terremoto, pois aconteceu em minha cidade. Eu tive sorte por minha família estar bem, outros não tiveram – disse Zheng, que pretende usar suas vitórias para ajudar o povo local.

Espero fazer meu povo feliz com minhas vitórias. Quero mais pessoas tendo suas casas. Depois de Wimbledon, quero voltar para casa e ajudar as pessoas, posso doar o dinheiro – afirmou a tenista, que já arrecadou US\$ 373.875 (próximo de R\$

600 mil) por chegar à semifinal e pode faturar US\$ 1,5 milhão (R\$ 2,4 milhões) caso seja campeã.

Além da causa nobre, o sábado será uma data especial para Zheng, pois é o dia em que fará 25 anos.

Sendo a sua especialidade o jogo em duplas, a tenista de 24 anos ganhou destaque ao eliminar a sérvia Ana Ivanovic (1ª), pela terceira rodada de Wimbledon, e ontem bateu a tcheca Nicole Pietrangeli (22ª) por 2 sets a 1 (6-2, 5-7 e 6-1), se tornando a primeira tenista com wildcard (convite) a disputar a semifinal de Wimbledon, como o croata Goran Ivanisevic, campeão do torneio em 2001.

Se vencer o Grand Slam inglês, a chinesa chegará ao segundo título na grama londrina, já que em 2006 ganhou em duplas, com a compatriota Zi Yan (44ª), quando também venceram o Aberto da Austrália.

Na outra semifinal, se enfrentam a russa Elena Dementieva (5ª) e a americana Venus Williams (7ª).

TV
9h
SPORTV 2

Quem é

6

Jie Zheng
Zebra chinesa em Wimbledon

25 anos completa no sábado. Nasceu em Cheng Du, na província de Sichuan.

11 títulos venceu em duplas, incluindo Australian Open e Wimbledon, ambos em 2006. Levou três taças em simples.

Números

1

set perdeu a Jie Zheng em Wimbledon, contra a tcheca Nicole Pietrangeli.

0

título Ainda não conquistou uma taça em simples na atual temporada.

A chinesa Jie Zheng, de 25 anos, é a surpresa nas semifinais de Wimbledon, em que enfrenta Serena Williams

Catástrofe chinesa



Terremoto em Sichuan

Em 12 de maio, um terremoto de 7,9 graus na escala Richter devastou a província de Sichuan, na China, causando 70 mil mortes e deixando cinco milhões desabrigados. Outro de menor intensidade ocorreu seis dias depois. Foi o mais forte no país desde 1976, quando 250 mil morreram.

Baixa, Zheng eliminou rivais mais altas

Para alcançar a semifinal de Wimbledon, Jie Zheng precisou superar com agilidade a altura de suas rivais no Grand Slam. Com apenas 1,64m, a chinesa encarou rivais com até 20 cm a mais, caso da sérvia Ana Ivanovic, de 1,85m.

A média de altura das cinco adversárias enfrentadas foi de 1,74m. A única exceção foi na primeira rodada, contra a eslovaca Dominika Cibulkova (31ª), de 1,61m.

A britânica Elena Baltacha (158ª) mede 1,72m, a húngara Agnes Szavay (15ª) tem 1,71m e a tcheca Nicole Pietrangeli (22ª), com 1,83m, foram as rivais. A próxima adversária, Serena Williams, tem 1,75m, enquanto as outras semifinalistas Elena Dementieva e Venus Williams medem 1,80m e 1,85m, respectivamente.

Outra curiosidade é que todas as adversárias da chinesa eram mais novas. Jie Zheng tem 24 anos, enquanto a média de todas as rivais é de 20 anos.



1952
Platinista
Copa Rio

1975
Máquina Tricolor

1984
Asa: Campeonato Brasileiro

1995
Alton: Campeonato Carioca

2008
Washington: esperança!

◀ Ídolos do passado mostram os caminhos da glória para o Fluminense, hoje
 ◀ Em depoimentos exclusivos, ídolos do time atual revelam por que o Tricolor será campeão
 ◀ Mais de 1.500 torcedores vão às Laranjeiras. Elenco rejeita oba-oba **PÁGS. 4 A 17**

Faz história, Fluzão!

ASSINE De R\$ 6,00 por mês. 12 meses: R\$ 72,00. Envie para: assinaturas@fluminense.com.br

E-mails
 Mensagem: Definição de Fluzão a segunda-feira
 Vem, Jô Roberto, cuida do futebol do clube e fogos! Digirinho é maldad e pela diretoria!

Anexo VI – Exemplo de páginas 2 e 3 do projeto gráfico atual

APITO INICIAL

DE PRIMA

E o Estatuto do Torcedor?

• Não foi a brechó e Fabiana Guimarães a primeira a ser expulsa do estádio. Foi o torcedor que não respeitou o estatuto do torcedor. O torcedor que não respeitou o estatuto do torcedor. O torcedor que não respeitou o estatuto do torcedor.

Low profile

• O jogador português "desapareceu" no jogo de Brasil x Portugal. O jogador português "desapareceu" no jogo de Brasil x Portugal. O jogador português "desapareceu" no jogo de Brasil x Portugal.

Esquema de guerra

• O técnico brasileiro montou um esquema de guerra para enfrentar o time português. O técnico brasileiro montou um esquema de guerra para enfrentar o time português. O técnico brasileiro montou um esquema de guerra para enfrentar o time português.

Made in Gama

• O jogador brasileiro nasceu em Gama, mas não é brasileiro. O jogador brasileiro nasceu em Gama, mas não é brasileiro. O jogador brasileiro nasceu em Gama, mas não é brasileiro.

Corrida maluca

• O jogador brasileiro correu muito rápido no jogo. O jogador brasileiro correu muito rápido no jogo. O jogador brasileiro correu muito rápido no jogo.

Combão

• O jogador brasileiro ganhou o prêmio de melhor jogador do jogo. O jogador brasileiro ganhou o prêmio de melhor jogador do jogo. O jogador brasileiro ganhou o prêmio de melhor jogador do jogo.

AS LUTAS

• O jogador brasileiro lutou muito no jogo. O jogador brasileiro lutou muito no jogo. O jogador brasileiro lutou muito no jogo.

Seleção Brasileira

• O jogador brasileiro é um jogador muito bom. O jogador brasileiro é um jogador muito bom. O jogador brasileiro é um jogador muito bom.

Humor

• O jogador brasileiro é um jogador muito bom. O jogador brasileiro é um jogador muito bom. O jogador brasileiro é um jogador muito bom.

Top 10 do LANCE!

• O jogador brasileiro é o melhor jogador do mundo. O jogador brasileiro é o melhor jogador do mundo. O jogador brasileiro é o melhor jogador do mundo.

Que bonito é!

• O jogador brasileiro é um jogador muito bom. O jogador brasileiro é um jogador muito bom. O jogador brasileiro é um jogador muito bom.

Para falar de futebol, precisamos passar por histórias

• O jogador brasileiro é um jogador muito bom. O jogador brasileiro é um jogador muito bom. O jogador brasileiro é um jogador muito bom.

APITO INICIAL

• O jogador brasileiro é um jogador muito bom. O jogador brasileiro é um jogador muito bom. O jogador brasileiro é um jogador muito bom.

DE PRIMA

• O jogador brasileiro é um jogador muito bom. O jogador brasileiro é um jogador muito bom. O jogador brasileiro é um jogador muito bom.

E o Estatuto do Torcedor?

• O jogador brasileiro é um jogador muito bom. O jogador brasileiro é um jogador muito bom. O jogador brasileiro é um jogador muito bom.

Low profile

• O jogador português "desapareceu" no jogo de Brasil x Portugal. O jogador português "desapareceu" no jogo de Brasil x Portugal. O jogador português "desapareceu" no jogo de Brasil x Portugal.

Esquema de guerra

• O técnico brasileiro montou um esquema de guerra para enfrentar o time português. O técnico brasileiro montou um esquema de guerra para enfrentar o time português. O técnico brasileiro montou um esquema de guerra para enfrentar o time português.

Made in Gama

• O jogador brasileiro nasceu em Gama, mas não é brasileiro. O jogador brasileiro nasceu em Gama, mas não é brasileiro. O jogador brasileiro nasceu em Gama, mas não é brasileiro.

Corrida maluca

• O jogador brasileiro correu muito rápido no jogo. O jogador brasileiro correu muito rápido no jogo. O jogador brasileiro correu muito rápido no jogo.

Combão

• O jogador brasileiro ganhou o prêmio de melhor jogador do jogo. O jogador brasileiro ganhou o prêmio de melhor jogador do jogo. O jogador brasileiro ganhou o prêmio de melhor jogador do jogo.

AS LUTAS

• O jogador brasileiro lutou muito no jogo. O jogador brasileiro lutou muito no jogo. O jogador brasileiro lutou muito no jogo.

Seleção Brasileira

• O jogador brasileiro é um jogador muito bom. O jogador brasileiro é um jogador muito bom. O jogador brasileiro é um jogador muito bom.

Humor

• O jogador brasileiro é um jogador muito bom. O jogador brasileiro é um jogador muito bom. O jogador brasileiro é um jogador muito bom.

Top 10 do LANCE!

• O jogador brasileiro é o melhor jogador do mundo. O jogador brasileiro é o melhor jogador do mundo. O jogador brasileiro é o melhor jogador do mundo.

Que bonito é!

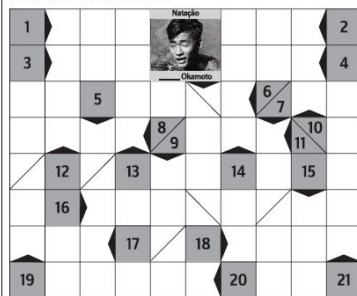
• O jogador brasileiro é um jogador muito bom. O jogador brasileiro é um jogador muito bom. O jogador brasileiro é um jogador muito bom.

Para falar de futebol, precisamos passar por histórias

• O jogador brasileiro é um jogador muito bom. O jogador brasileiro é um jogador muito bom. O jogador brasileiro é um jogador muito bom.

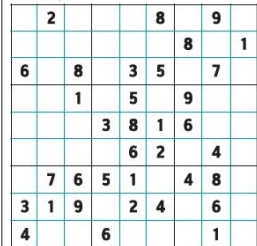
Intervalo

CRUZADAS / SUDOKU

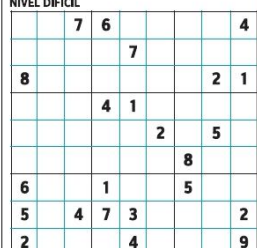


- 1- **Operação, Administration and Maintenance** (Operação, Administração e Manutenção).
- 2- Parte do corpo usada por Maradona no gol mais polêmico de sua carreira, na Copa do Mundo de 1986, contra a Inglaterra.
- 3- **Adesão** (anexão) que atraiu a marca de Adidas nos 400 m das Olimpíadas de 1996.
- 4- A marca do futebol de salão em 1992.
- 5- **Confederação Brasileira de Tênis**.
- 6- **Apelido** de Domingos da Guia, zagueiro da seleção brasileira de 1930.
- 7- **Unidade** do Sistema Internacional de Unidades.
- 8- **Constituinte** do Brasil.
- 9- **Estado** do Rio de Janeiro.
- 10- **Unidade** do Sistema Internacional de Unidades.
- 11- **Unidade** do Sistema Internacional de Unidades.
- 12- **Unidade** do Sistema Internacional de Unidades.
- 13- **Unidade** do Sistema Internacional de Unidades.
- 14- **Unidade** do Sistema Internacional de Unidades.
- 15- **Unidade** do Sistema Internacional de Unidades.
- 16- **Unidade** do Sistema Internacional de Unidades.
- 17- **Unidade** do Sistema Internacional de Unidades.
- 18- **Unidade** do Sistema Internacional de Unidades.
- 19- **Unidade** do Sistema Internacional de Unidades.
- 20- **Unidade** do Sistema Internacional de Unidades.
- 21- **Unidade** do Sistema Internacional de Unidades.

NÍVEL FÁCIL



NÍVEL DIFÍCIL



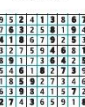
RESPOSTAS DO DIA ANTERIOR:

CRUZADA

- 1- **Leão**
- 2- **Rio**
- 3- **Leão**
- 4- **Amarelo**
- 5- **Leão**
- 6- **Morte**
- 7- **Amém**
- 8- **Leão**
- 9- **Leão**
- 10- **Leão**
- 11- **Leão**
- 12- **Leão**
- 13- **Leão**
- 14- **Leão**
- 15- **Leão**
- 16- **Leão**
- 17- **Leão**
- 18- **Leão**
- 19- **Leão**
- 20- **Leão**
- 21- **Leão**

SUDOKU

NÍVEL FÁCIL



NÍVEL MÉDIO



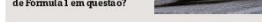
QUIZ

1-

Quem é o piloto retratado ao lado? Qual a nacionalidade dele? Qual o resultado mais expressivo que obteve na carreira e por qual equipe?

2-

Na imagem ao lado, o carro é de qual escuderia? Qual é o piloto que está ao volante do bólido e qual é a temporada de Fórmula 1 em questão?



SOLUÇÕES DO QUIZ DE ONTEM

O piloto ao lado é o brasileiro Ricardo Zonta. Nascido em Curitiba, em 23/3/76, ele chegou ao kart e passou por diversas categorias. Na Fórmula 1, correu pelas equipes BAR, Jordan e Toyota, e foi piloto de testes das equipes McLaren e Renault.

O piloto francês Jean Alesi (30/6/64) disputou seu primeiro GP de F1 pela equipe Tyrrell, em 1984. Passou por Ferrari, Benetton e Sauber, antes de encerrar a carreira na equipe Prost na temporada de 2000. Atualmente ele disputa provas de turismo.

NA TV



14h **Fórmula 1 TV Globo**
Felipe Massa precisa da pole position para ficar mais perto do título mundial.

AO VIVO

FUTEBOL

Campeonato Brasileiro

18h30 Náutico x Vitória **Premiere**

18h30 Ipatinga x Coritiba **Premiere**

Série B do Campeonato Brasileiro

16h20 São Caetano x Ceará **Premiere**

16h20 No Maracanã, o Flamengo precisa vencer a Portuguesa para continuar na briga pelo hexa. **Premiere e Rede TV!**

16h20 Coritiba x Paraná **Premiere**

20h30 Bragantino x Bahia **Premiere**

20h30 América RN x CRB **Premiere**

Copa do Mundo Feminina Sub-17

1h (amanhã) SportTV e Band **Sul**

Campeonato Inglês

13h Chelsea x Sunderland **ESPN**

13h Manchester United x Hull City **ESPN Brasil e Esporte Interativo**

Campeonato Italiano

15h Reggina x Inter de Milão **ESPN**

17h30 Tottenham x Liverpool **ESPN Brasil, SportTV e Esporte Interativo**

17h30 Juventus x Roma

Campeonato Francês

18h Olympique x St. Etienne **SportTV 2**

Campeonato Espanhol

16h30 Málaga x Barcelona **Sky (canal 128)**

17h Atlético de Madrid x Mallorca **ESPN**

19h Valencia x Racing Santander **ESPN**

Vôlei

20h A dupla de André Nascimento e André Heller estreia pelo Minas, na Superliga.

Vôlei

11h Superliga Feminina **SportTV**

11h Finais/Osasco x Sport/Maurício de Nas **Sul**

NATACÃO

18h45 Copa do Mundo **SportTV**

18h45 Troféu Chico Piscina **SportTV**

10h Sem o melhores do mundo na disputa, Blake e Dayvidenko chegaram às semifinais.

SURFE

13h WCT **SportTV 2**

13h WCT **SportTV 2**

15h WCT **SportTV 2**

LANCE! ATIVO 2.0

BLOG DO TORCEDOR

BECKHAM AND MONEY

'Beckham no Milan não passa de jogada de marketing. O que ele vai acrescentar?'

Fanini www.lanceativo.com.br

Expediente

ARETÉ EDITORIAL S/A

Presidente: Walter de Mattos Junior

Editor-chefe: Luiz Fernando Gomes

Editor executivo: Fernando Gomes

Editor executivo adjunto: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes

Editor: Fernando Gomes



GRUPO B

Duelo de 'atacantes'

Mancini e Gabriel, que já atuaram como laterais, jogam agora quase como atacantes

NÚCLEO FUTEBOL INTERNACIONAL
reporter@lance.com.br

● No Estádio Giuseppe Meazza, Internazionale e Panathinaikos se enfrentam, hoje, pelo Grupo B da Liga dos Campeões. O time italiano é o líder, com oito pontos, e se garante na próxima fase em caso de empate. A equipe da Grécia, com quatro pontos, está em terceiro.

A partida marca o encontro de dois brasileiros que iniciaram suas carreiras na lateral direita, mas passaram a atuar como atacantes: Mancini, da Inter, e Gabriel, do Panathinaikos.

O jogador do clube grego ainda atinou nesta temporada como lateral-direito, quando defendeu o Fluminense. Mas após a transferência para a Grécia, as coisas mudaram. Ganhou mais liberdade para jogar e mostrar sua criatividade.

—Estou com muita liberdade e satisfeito. É um novo desafio que estou encarando com muita seriedade. Começou devido ao esquema do Panathinaikos. Na Grécia, o lateral não tem liberdade para jogar. Então, o treinador reparou que eu tinha qualidade e me colocou como atacante — disse ao LANCE! Gabriel, que só volta a atuar como lateral se tiver liberdade para atacar.

JOGO DA VIDA

● No outro jogo do Grupo A, o Anorthosis, vice-líder com cinco pontos, pode fazer história e se classificar para as oitavas-de-final. Para isto, precisa vencer o Werder Bremen, em casa, e torcer por uma vitória da Inter. O time alemão é o lanterna com três pontos.

O meia-atacante brasileiro Sávio se recuperou de lesão muscular e reforça o Anorthosis.



O ex-lateral Gabriel tem atuado como segundo atacante no Panathinaikos (GRE)

INTERNAZIONALE	PANATHINAIKOS
Júlio César	Galinos
Macon	Nelson
Burdisso	Sarriog
Cordoba	Veira
Mazzei	Spyropoulos
Zanetti	Gilberto Silva
Muntari	Simo
Mancini	Tziolis
Quaresima	Gabriel
Ibrahimovic	Karagounis
Bakoteli	Siljeström
Y. José Mourinho	Y. Henrik Tom Cate
17h45 (de Brasília)	
ESTÁDIO: Giuseppe Meazza, em Milão (ITA)	
JURÁ: Tom Henning Øvrebø (NOR)	
17h45	
ESPN BRASIL	

Chelsea perto das oitavas

● O Bordeaux recebe o Chelsea hoje, às 17h45 (de Brasília), pela quinta rodada do Grupo A da Liga dos Campeões. A equipe treinada por Luiz Felipe Scolari está em uma situação melhor e, caso vença o duelo com os franceses, vai se garantir na próxima fase.

O Chelsea lidera com sete pontos, enquanto o Bordeaux, com seis, é o terceiro colocado.

Na outra partida do Grupo A, a Roma enfrentará o Cluj, na Romênia. Com seis pontos, o clube italiano está na vice-liderança, enquanto os romenos, com quatro, ocupam a lanterna.

Já pelo Grupo D, o Atlético de Madrid enfrenta o lanterna PSV. E o Olympique pega o Liverpool.

Barça e Sporting de olho na ponta

Barcelona e Sporting se enfrentam hoje, em Lisboa, pelo Grupo C da Liga dos Campeões. Ambas as equipes já estão classificadas para a próxima fase.

● O Barcelona, que não contará com Puyol e Touré, tem dez pontos e está na liderança. Com nove, o time português é o segundo colocado.

No jogo dos eliminados, o Shakhtar pega o Basel. O time ucraniano, com três, pode alcançar o Sporting em pontos, mas perde no confronto direto.

PAPO COM BETO



POLEMICA AGITA A LIBERTADORES

Ocorreu ontem o sorteio do grupos da Libertadores-2009. Mas são tantos "país", "países", "vencedor do mata-mata X", que fica difícil qualquer análise. Melhor esperar as definições dos concorrentes e apostar em brasileiros e argentinos como os favoritos.

Que vai valer mesmo é esta história sobre o que pode acontecer caso os clubes do Peru sejam retirados do torneio.

Existe a possibilidade de um sorteio (entre os dez países). É democrático. Mas esportivamente ruim. Vai que o Equador, que já tem quatro representantes (exagero!), ganhe o sorteio. Ficará com a mesma

Diminuir o número de mata-matas é a opção menos polêmica

representação da Argentina e do Brasil: cinco. Por mais que o futebol equatoriano tenha sido avançado após participar das últimas Copas e vencer a Libertadores-2008, não dá para comparar a relevância de seus clubes com os do Brasil e Argentina. O mesmo vale caso venezuelanos ou bolivianos sejam os agraciados.

Pegar clubes bem ranqueados da História da Conmebol gera aberração. Os melhores do momento ficarão fora. Entrará um Olympia (PAR) de glórias no passado e que hoje é figurante em seu país.

Dar de bandeja vagas aos finalistas da Sul-Americana é injusto. Não está no regulamento e premiará mais uma vez o campeão (que já disputa a Recopa com o campeão da Libertadores), tem vaga na Copa Suruga — quando o quêsada, mas tem cota de R\$ 470 mil — e seria apresentado com uma vaga inesperada).

Quaisquer que sejam as possibilidades, nenhuma vai agradar a todos. No fim, o melhor — no caso do Peru, no dia 19/12, ficar oficialmente fora — é não inventar. Que se peguem os mais bem colocados da Libertadores-2008. Ou que se diminua o número de mata-matas da primeira fase. E ponto.

O MUNDO É UMA BOLA

PRESENTE INJUSTADO

Abramovich dá pedaço da lua para a noiva

● Roman Abramovich, dono do Chelsea, apresentou a noiva Daria em um terreno na Litu. A compra (R\$8.600) — simbólica, feita na empresa "Lunar Embassy" — foi uma compensação pelo casamento adiado.

BAYERN

Dirigente quer manter Schweinsteiger no clube

● Karl-Heinz Rummenigge, dirigente do Bayern de Munique, afirmou que o clube fará o impossível para manter Schweinsteiger, cobinado pelo Real Madrid.

INGLATERRA

Robinho provoca Cristiano Ronaldo

● O atacante Robinho, do Manchester City, provocou o português Cristiano Ronaldo para esquentar o clima do derbi contra o Manchester United, no próximo domingo, pelo Campeonato Inglês.

Ansioso pelo duelo, o atacante afirmou que espera repetir o 6 a 2 do Brasil sobre a seleção lusá.

Seria maravilhoso repetir pelo City a vitória que tive sobre o Cristiano Ronaldo com o Brasil. Temos boas chances de vencer, apesar de eles serem muito fortes — afirmou o jogador brasileiro.

BARCELONA

Romário e Ronaldinho entre os melhores

● Em uma eleição realizada pelo diário catalão "Sport", Romário, Ronaldinho Gaúcho e o recém-contratado Daniel Alves aparecem na equipe ideal do Barcelona. Cerca de 60 mil pessoas participaram da votação.

PREMIADO

Agüero recebe prêmio de revista na Espanha

● O atacante argentino do Atlético de Madrid Agüero ganhou ontem, em Madrid, o prêmio Homem do Ano da revista "GQ" na categoria Melhor Desportista.

ITÁLIA

Kaká indicado a 'Oscar' italiano

● O apoiador Kaká foi indicado ao Oscar do Calcio, prêmio concedido pela Associação dos Jogadores Italianos (AIC, em italiano) aos maiores nomes do futebol do país na temporada. O brazuca concorre ao bicampeonato, já que foi eleito o Melhor Jogador em 2007.

Os indicados nas categorias Melhor Estrangeiro e Melhor Italiano concorrem ao prêmio principal.

O Brasil também tem um representante na categoria Melhor Goieiro. Júlio César, da Inter. A eleição acontece no dia 19 de janeiro.